
睡神扫描
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥16
2012.2
Vol.
45
UCG

滩边旧拾

不灭的热血之魂
Treasure的轨迹

全新栏目

电玩秘史

讲述游戏历史上鲜为人知的故事

【卷首特稿】

智能电视：钟为谁鸣？

【热点追踪】

小岛秀夫：崛起、兽人与改变

《星球大战 旧共和国》——2亿美元的网络世界

零售游戏是怎样炼成的？

工作室物语

黑骑士之翼
Rockstead腾飞史

传世之书

千年之鹰，史诗轨迹
Falcom三十年历史漫谈



光盘升级DVD
业界探秘影像化



卷首

空巢

陈大爷的孙子给我出了个难题：用250个字描绘一幅你认为最伤感的画面。他说这是老师布置的作文题，你不是编辑吗？给想想呗？

于是我开始犯愁，我说我是个没文化的编辑，中学时语文经常不及格，高考时因为语文成绩拖后腿而被调剂到我最讨厌的专业。同时我深深地怀疑现在的小学老师怎么布置这种作文？记得我小时候的作文都是“我的理想”、“我的爸爸”之类。

所以我很无奈地用手机百度了一下，摘抄了一段《活着》的结局：

老人和牛渐渐远去，我听到老人粗哑的令人感动的嗓音在远处传来，他的歌声在空旷的傍晚像风一样飘扬，老人唱道：“少年去游荡，中年想掘藏，老年做和尚。”

炊烟在农舍的屋顶袅袅升起，在霞光四射的空中分散后消隐了。

女人吆喝孩子的声音此起彼伏，一个男人挑着粪桶从我跟前走过，扁担吱呀吱呀一路响了过去。慢慢地，田野趋向了宁静，四周出现了模糊，霞光逐渐退去。

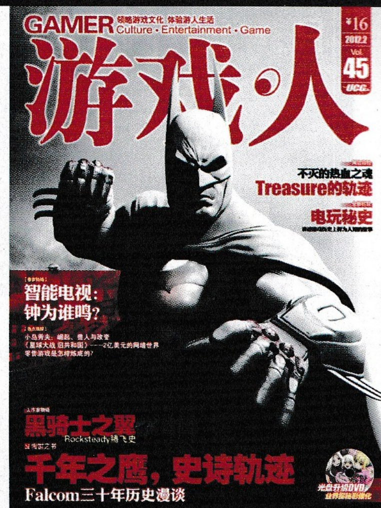
我知道黄昏正在转瞬即逝，黑夜从天而降了。我看到广阔的土地袒露着结实的胸膛，那是召唤的姿态，就像女人召唤着她们的儿女，土地召唤着黑夜来临。

我对着手机开始朗读，让小家伙用纸笔抄写下来。正读到霞光消隐，遥望屋外，陈大爷正沿着菜地，踏着霞光归来。远处房屋三两座，却不见炊烟。老人也没有牛相伴，没有粗哑的歌声，只是提着一桶菜，静静地走来。苍茫的天地间分外宁静，没有挑粪的男人，更不会有此起彼伏的女人吆喝声。偶尔的几声犬吠在空落落的村庄里萦绕，传回隐隐的回声。霞光染红了枯枝，落叶在风中瑟瑟发抖，宛如老人那枯瘦的身体。

陈大爷有一儿一女，都在外打工，老伴几年前撒手人寰，如今他一人在家带孙子。整个村子如今只剩不到10户人家，其中大部分只剩留守的老人。在城里混出了名堂的，就接父母进城，于是在村里留下越来越多的空房。而无力在城里安家的，只能把父母和子女留在乡下。这就是我家乡的现状，也是中国大部分农村的现状。由于人口逐年锐减，村里的小学在很多年前已经荒废，陈大爷每天要骑半个多小时的自行车把孙子送到镇上的小学。而镇上也早已不见我童年时那熙来攘往的热闹景象，仅剩的一所小学空置了大半个教学楼。我试图从镇上寻找童年的记忆，找到的却只有空巢。记忆中那充满喧闹声的4所街机厅早已消失，窄巷里那夹杂着红白机电子乐与训斥声的包机房已人去楼空，街边那令人垂涎的小吃摊也不复存在……

也许，在很多年后，这里会像中国的很多农村一样成为真正的空城。正如一百多年前的淘金热过后，在美国西部留下的无数鬼城。人类随着时代而挪移，在极度拥挤的城市里为了一点点的立足之地而拼得头破血流，却把自己的回忆、自己的根抛弃在宽阔的空巢里。只留下活在记忆中的老人，独守最后的田地。

■ 星夜
■ 2012.2.10



游戏·人 第45辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS



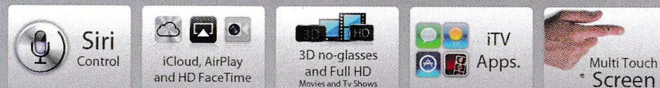
P34 工作室物语
黑骑士之翼
Rocksteady腾飞史



P21 热点追踪
小岛秀夫：
崛起、兽人与改变



业界风云
卷首特稿 P3
智能电视：钟为谁鸣？



Siri Control
iCloud, AirPlay and HD FaceTime
3D no-glasses and Full HD
iTV Apps.
Multi Touch Screen



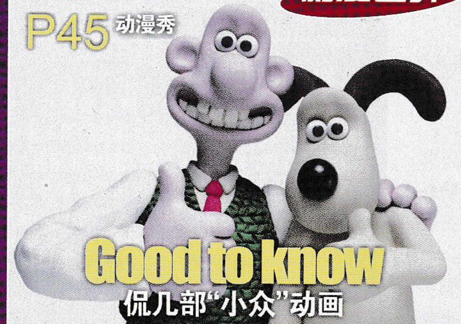
ファルコム創立30周年記念
传世之书 P7
皆様のおかげでファルコムは30周年をむかえます
30TH
千年之鹰，史诗轨迹
Falcom三十年历史漫谈



游戏风采
P69
滩边旧拾
不灭的热血之魂
Treasure的轨迹



Happy Valentine
光盘收录



影漫世界
P45 动漫秀
Good to know
侃几部"小众"动画



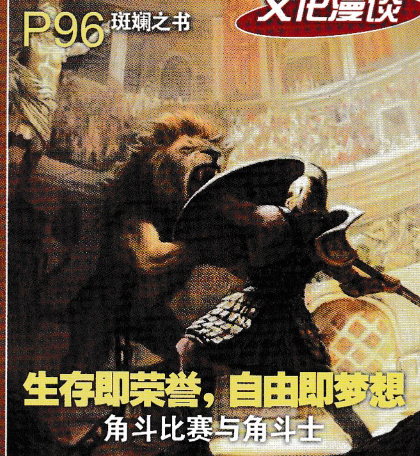
映画馆 P52
PROD. NO.
TAKE
ROLL
浮光掠影2011
推荐给玩家的50部电影



P90 斑斓之书
传奇永不终结：
不朽的大侦探福尔摩斯

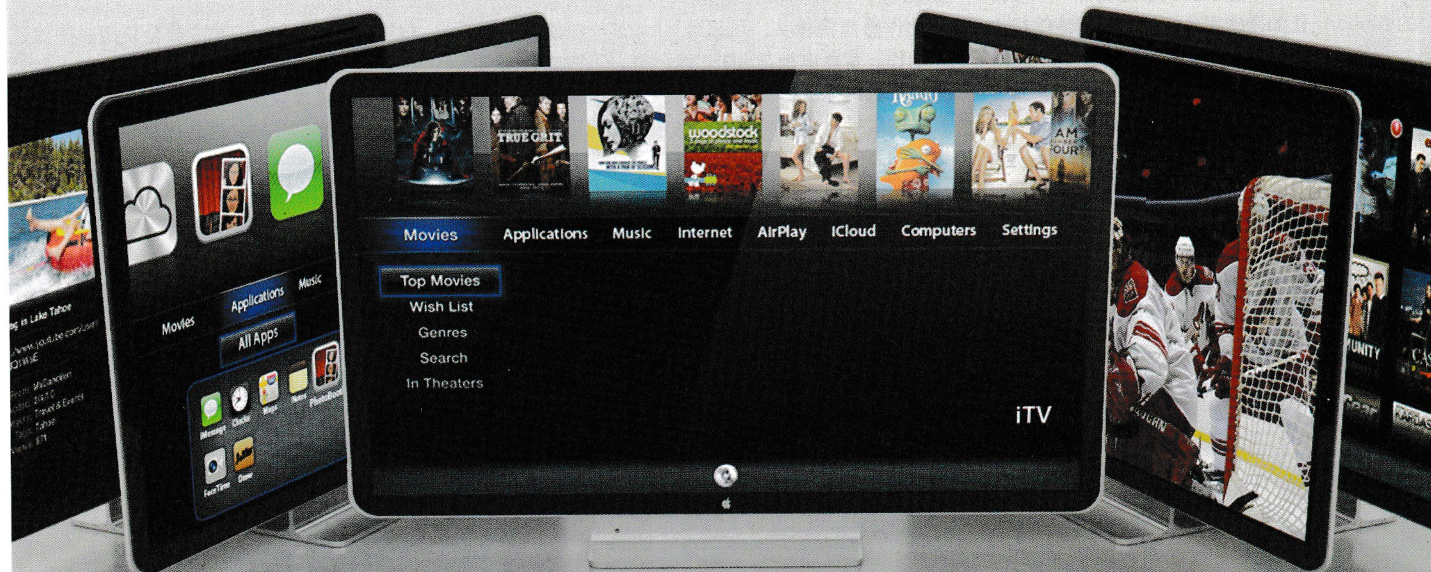


P103 同人剧场
最终幻想XIII-2 默示战争

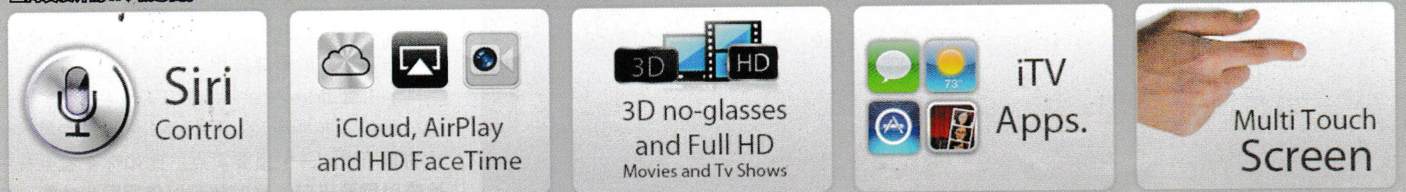


文化漫谈
P96 斑斓之书
生存即荣誉，自由即梦想
角斗比赛与角斗士

智能电视 钟为谁鸣?



■网友设计的iTV概念图。



6年前，iPhone尚未公开时，史蒂夫·乔布斯提出了iTV的概念，表明了苹果通过电视机顶盒抢占家庭客厅的愿望。电视机顶盒版的iTV最终变成了Apple TV，而当世人再度听到iTV时，它悄然变成了真正的电视机。

iPad公布时被普遍认为是一个加大版的iPod Touch，是苹果创新实力山穷水尽的表现。而当iTV公布时，或许会被认为是一部挂在墙上的加大版iPad。而这次，谁也不敢再质疑苹果的决策。

苹果已经征服了手机业、统治着平板电脑行业，只差一个电视行业，它就能掌握当年比尔·盖茨所描绘的“数字化未来”。在消费电子行业的数字化革命中，这是一个必争之地。从2012年开始，它将成为IT与消费电子巨头们的主战场。谷歌已经推出了Google TV，微软与索尼用游戏机征服客厅的计划已经营了十几年，现在只差一个导火索，酝酿了十几年的电视行业革命即将全面爆发。

普天之下，拥有这种潮流引爆能力的只有苹果。

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

乔布斯的密码



▼Kinect的操作方式也许会成为未来智能电视的标准。

在沃尔特·艾萨克森的史蒂夫·乔布斯自传中，乔布斯说他已经破解了iTV的“密码”。大家都不明白这是什么意思，人们普遍猜测所谓iTV的“密码”就是Siri，苹果将用这种人工智能系统作为iTV的控制界面，完全以声控进行操作。乔布斯说：“我想创造一部极易使用的综合型电视，它将与你的所有设备完美同步……将会有最简单的用户界面。”

据知情人士称，iTV计划筹备多年，迟迟未公布的原因是一直未能找到一个合适的操作界面取代遥控器。最初苹果打算使用无线鼠标和键盘，后来又准备用iPhone或iPad作为电视遥控器。在这些尝试失败后，直到乔布斯即将走到生命的终点，才终于等到了合适的技术。

据《华尔街日报》报道，在去年12月底，苹果高层与多家传媒公司召开会议，苹果方面在多次会议中表示未来的电视机将使用语音和动作控制，而语音功能最重要的用途并非电视机的基本操作，而是智能节目搜索。这些迹象表明iTV使用的应该是类似于Kinect的操作方式。你可以想像iTV采用类似于iPad的界面，手势操作取代了触控操作，在主界面上选择图标进入之后，可用语音与手势操作结合。比如你进入了iTV版的YouTube，用语音说出自己想找的内容，然后用手势从搜索结果列表中选择准确的视频开始观赏。语音功能最实用之处，就是可以取代键盘，解决电视与电脑相比最难解决的文字输入问题。

从iPhone到iPad，苹果的产品并没有让人闻所未闻的新技术，它的实力在于能将现有技术做到

极致，然后条理清晰地进行整合，带给用户最简单直观而完美的使用体验。语音控制与动作感应存在至今已有数十年，但迄今为止除了Kinect外，还没有其他产品被大规模应用于电视娱乐。而Kinect当前在游戏业之外的知名度微不足道，消费电子行业都在谈论iTV从未被确认的动作感应与语音控制，却不怎么提及已经卖掉一千多万个的Kinect。正如微软率先开始耕耘智能手机市场，而最后得天下的却是苹果。

今年1月，苹果并未出席消费电子展，而它的阴影却无所不在。iTV的传闻让传统电视机厂商们惶惶不可终日，他们担心"智能电视"的到来会让传统电视市场急剧萎缩，手机行业的革命将在电视业重演，准备不及的传统厂商们将被时代抛弃。

电视行业的发展早已步入迷局，电视遥控器的按钮越来越多，厂商们没头没脑地加入无数人们看不懂也不愿意研究的新功能。数字电视开始普及后，普通家庭有数百个电视频道可以选择，还有节目点播、电视资讯……这些新内容杂乱无章地呈现在观众面前，加上电视机体密密麻麻的线路接口、遥控器上数不尽的按钮，越发令人无所适从。

在消费电子展上，几乎所有电视机生产商都展出了他们的智能电视，新型的智能电视都集成了云服务，可实现与其他设备的内容共享。三星的智能电视也将提供丰富的软件应用，已有2500家开发商为其开发应用。不少电视机内置了动作感应摄像头，可以像Kinect一样侦测用户动作。智能电视与3D功能一样，正在成为未来电视机的标准配备。但该行业始终缺乏一个强有力的领导者，为迷茫中的电视厂商们指出一个清晰的方向，建立智能电视的产品标准。当今智能电视面临的问题，正是6年前智能手机所面临的问题。业界需要一家在软件与硬件设计上同时具备强大实力的公司，让数字技术与传统消费电子技术灵肉合一，形成一个被普遍认定的标准。所以所有电视厂商都在打听iTV的设计内情，希望自己尽快跳上电视机行业改革的顺风车。

据传iTV的屏幕供应商将会是夏普，预计上市时间是2012年夏季。位于大阪的夏普液晶面板新工厂已经为iTV做好准备，其中某个工厂将完全供苹果使用，苹果还为液晶面板的生产购买了5~10亿美元的设备。之所以选择夏普而放弃长期合作伙伴三星，是因为苹果需要对生产过程有更高的控制权，夏普以提供工厂完全使用权为条件获得了这笔大单。业界分析家Peter Misek说："苹果需要进入到工厂基层，重新设计生产工艺，监控各个环节。"



根据苹果的传统，iTV应该会采用封闭式设计，由苹果完全控制用户体验的每个环节。通过高水准的屏幕成像效果、轻薄时尚的造型、简单直观的操作、丰富多样的娱乐内容供应，在消费者中创造强烈的购买欲。为运行AppStore的丰富应用，iTV应内置较为强大的处理器，由于屏幕解析度需要达到1080p，所以图像处理能力要比iPad高得多，这意味着iTV的成本将远高于普通电视机。对于铁杆果粉以及能把iTV当时尚家具来买的潮流人士来说，价格不是问题。不过要像iPhone和iPad那样大规模普及，iTV的价格不能比同档次的电视机高太多。电视机与手机不同，多数人每一两年就换一部手机，而电视机的更换周期少则五六年，多则十几年，在大多数家庭已拥有高清电视的今天，要让普通家庭再花上万元升级为智能电视并不容易。苹果曾希望通过Apple TV让普通电视智能化，而事实是Apple TV与普通机顶盒相比并没有带来本质性的全新体验，苹果只有通过iTV这种包含一切的产品实现它所需要的用户体验。与Apple TV相比，iTV能够做到的，除了更好的屏幕效果外，还应当有强大的处理器带来的丰富软件应用。游戏是iPad最重要的应用，所以可能也将成为iTV体现自身卖点的重要应用。

利用iPhone/iPad带动iTV也将是重要手段。正如乔布斯所说，与其他i设备的完美同步也将是iTV的一个重要卖点。比如你在看电视中途临时需要出门，这时就可以使用同步功能，将节目同步到你的iPad或iPhone上，外出时继续观看。或者也可用iTV无线播放iPad和iPhone上的节目。这是比尔·盖茨在十几年前描述过的数字化家庭，而苹果能将其完美实现。

广播业的革命

众所周知，电视机行业利润微薄，要兼顾高性能与普及度，苹果恐怕难以在iTV硬件上获得太多利润。但硬件本身也许本就不是苹果的主要目标，软件盈利才是其真正目的。Sterne Agee分析家Shaw Wu认为，苹果的目标不止是电视机行业，而是整个广播电视行业。其真正目的是颠覆自从1980年代有线电视出现以来所形成的广播电视商业模式。

Barclays的一份分析报告指出，如果苹果推出iTV，今后将为其每年增加190亿美元的收入，这还不包括因iTV带来的内容供应方面的收入。Barclays认为苹果只需获得电视机市场5%的份额即可实现此目标。

仅美国的电视广播行业年产值就超过1500亿美元，除了广告收入这个主力之外，还有每月的有线电视费、付费电视等，其中付费电视的全球年产值超过3000亿美元。传统广播电视公司担心智能电视的普及将破坏他们经营了数十年的商业模式。当智能电视普及后，观众的欣赏习惯将从被动地等待节目播出变成主动点播，"广告时段"的概念将不复存在，广告的存在空间将被大大压缩。节目供应商仍然可以像YouTube等视频网站一样，在节目开始前穿插强制广告，但电视台似乎失去了存在的意义，因为内容制作方可以直接通过iTunes之类网络平台提供节目，无需再通过电视台这样一个节目平台。

苹果已经毁掉了音乐行业，唱片生意正在消失，无数厂商建立了数十年的唱片零售渠道早已失去了存在的意义。现在苹果正在破坏广播电视业的根基。对于苹果的合作提议，所有传媒公司都抱着矛盾的心情。一方面，他们害怕智能电视导致广播电视业的崩坏，另一方面他们又担心在时代的变革中因反应迟钝而被淘汰。《今日美国》认为，如何让那些传媒公司加盟iTV，是苹果面临的最大障碍。微软在X360发售时就在筹备Xbox LIVE的IPTV计划，但至今未能全面展开，原因就在于传媒集团不愿加盟。对他们来说，让电视进入互联网既是机遇又是诅咒，而且从长远来看，似乎负面效应会更大。但这又是不可避免的趋势，正如MP3取代CD一样，虽然明知有损自身利益，却又无法阻挡时代的脚步。所以有人尝试、有人观望，也有人试图延缓新潮流的到来。

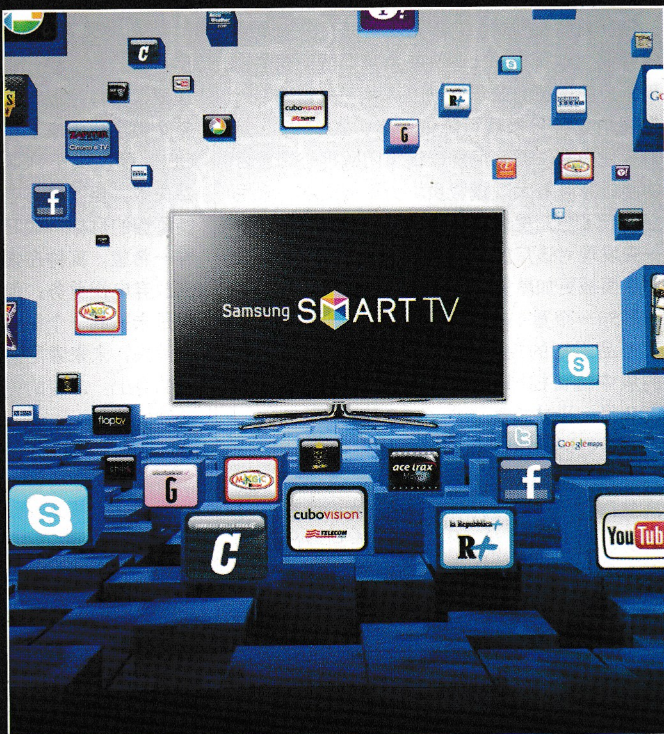
在当今广播电视行业，内容制作公司与传播公司通常属于同一个集团，他们通过复杂的交叉授权协议形成一个错综复杂的商业网络。而随着互联网传播杀入电视行业，传统有线电视行业将首先面临生死劫。当多数家庭都拥有智能电视，网线取代了有线电视线，通过iTunes可直接点播与收看电视频道，有线电视网络运营商就失去了存在的意义。有线电视网络是信息单向传输时代的产物，而未来的电视娱乐必然是双向互动。

紧接着受到冲击的是各种电视台。当所有家庭的电视都可以流畅点播任何高清影视剧，还有谁愿意固定时间蹲在电视机前，在无数广告的打扰下看电视？初期电视台可通过热门节目的首播优势顶住一阵子，但最终将因为便利性的不足而逐渐转型。最终电视台将变成一种内容制作机构，其传播功能将消失，主要盈利方式是向各种网络媒体提供新闻、综艺、电视剧等节目。

同时将受到强烈冲击的还有游戏业与影像光碟行业。iTV 极有可能与 iPad 一样，是一种取消大部分外接设备接口的封闭式硬件，也就是说无法与专用游戏机或影碟机连接。就算其保留了视频输入功能，也将因电视机本身的游戏功能而使得专用游戏机的存在意义逐渐消失，而影碟机以及影碟租售行业更将因在线点播的流行而迅速没落——正如音乐 CD 的没落一样。

智能手机已经将掌机业推向一个岌岌可危的境地，智能电视一旦得势，电视游戏业也将步其后尘。而这一次，率领电视游戏业与苹果对抗的主力不是任天堂也不是索尼，而是微软。

智能电视与智能手机的区别在于，前者是固定的，后者是移动的，只要能实现相同的功能，元器件是否内置并不重要。非智能手机用户必须购买新手机才能享受智能手机的丰富内容，而非智能电视用户不需要更换家里的电视机，他们只需要给非智能的电视配上一台游戏机，就可以获得智能电视的全部功能。用户们也许会在下一次换电视时选择智能电视，但在此之前，游戏机是他们实现电视智能化最为经济的选择。而下一次大规模的电视更新换代至少在 5 年后，在此之前，游戏业有充足的时间发展自己的网络服务用户。当电视行业实现了智能电视的整体转换，已掌握足够用户资源的游戏主机厂商们可借助云计算，继续在智能电视上经营自己的网络平台，将 Xbox LIVE、PSN 变成融于网络之中的游戏平台。



微软拥有最完善的网络服务，以及与传闻中 iTV 操作界面相同的 Kinect，最新的 Xbox LIVE 界面也极具智能手机时代的前瞻性。微软还有 6600 万的现成用户，大批传媒公司与节目供应商已经与微软合作，4000 万 Xbox LIVE 用户随时可变为活跃的网络电视节目受众，其中包括 2000 万消费能力极高的金会员。而 iTV 要发展到如此规模，至少需要几年的时间，在此期间，微软在与内容供应商的谈判中更具优势。此外全球 2 亿电视游戏玩家对电视机行业的影响也不容小觑，如果 iTV 采用封闭式设计，大多数现有游戏机用户们恐怕难以接受，会有多少玩家愿意花几千美元买一台接不了游戏机、玩不了《COD》新作的电视？

智能电视的到来对电视游戏业是挑战也是机遇。购买智能电视的用户会逐渐失去再买游戏机的理由，但是会有更多希望让自己的电视“智能化”却不愿在短期内换电视的消费者，他们可以成为游戏主机厂商们下个阶段最理想的推销对象。正如智能手机的流行至少创造了数亿玩家，智能电视也将造成电视观众观念的变化，“对着电视玩游戏”会成为一种被更多主流民众接受的娱乐方式。游戏机将成为电视机智能化过渡阶段的首选外设。

平井的救赎

3D 化、智能化是电视机行业的大势所趋，当大部分消费者拥有智能电视后，大概就到了专用游戏机退出历史舞台之时。那时索尼、微软、任天堂等主机厂商们也许会转型为网络服务供应商，微软与任天堂可能会与电视机厂商合作，利用他们的内容优势，让电视机内置他们的网络服务，成为非苹果系智能电视们的 iTunes。而索尼将利用自己现有的电视机生产线，与自己的网络服务结合，直接挑战 iTV。

近日索尼宣布 PSN 更名为 SEN（Sony Entertainment Network），这可以看作是索尼用游戏业务的优势盘活电视机事业的开始。



平井一夫将从 4 月 1 日开始就任索尼集团 CEO 兼社长，消息公布后，他在记者采访时表示，上台后他将对公司结构进行大刀阔斧的改革，当前索尼的制度已严重影响产品创新。平井一夫是个实用主义者，他要求索尼的工程师们忘记过去的荣耀，开始将“用户体验”作为今后的主要设计方向。他严格控制产品成本，他要求设计师取消 PS3 的蜘蛛侠字体，换成生产工艺更简单的 LOGO，并且取消老机型尊贵的喷漆工艺，在薄机外壳上一切从简。

平井一夫说：“我对周围环境有强烈的危机感，我们不能惧怕对索尼的未来作出痛苦的抉择，对手不会等我们。”改革的魄力与对数字化技术的丰富经验是平井一夫被霍华德·斯金格指定为继承人的主要原因，SCE 虽然也亏损多年，但在数字化、网络技术方面仍然是索尼集团最具经验的部门，斯金格希望平井一夫用 SCE 的网络基础帮助电视业务顺利进入智能电视时代。索尼已错失 LCD 时代，不能失去又一个转型机会。

由于索尼不愿放弃自己的特丽珑技术，在 LCD 技术上起步太晚，导致其电视机事业连续 7 年亏损。平井一夫从 2011 年 4 月开始掌管索尼消费电子部门，电视机事业是其首要的拯救对象。去年底，他表示将不再坚持电视机年销量 4000 万台的长期目标，要求电视部门将销量目标降低一半。实用主义的平井一夫正在改变索尼的浮躁之风，不再为不切实际的目标而招致亏

损。本财年电视业务是索尼集团亏损的罪魁祸首，预计将带来1750亿日元的亏损，导致集团全年亏损2200亿日元，是分析家预期值的两倍，这是索尼的连续第四年亏损。平井一夫预计下财年电视机业务亏损额可降低一半，2014年3月之前实现盈利。而索尼全球销售团队担心销售目标的腰斩意味着大规模裁员。为降低成本，索尼已经放弃了与三星合资建立的液晶面板工厂，平井一夫发现对该厂的投资成本比从市面上直接采购液晶面板更加昂贵。

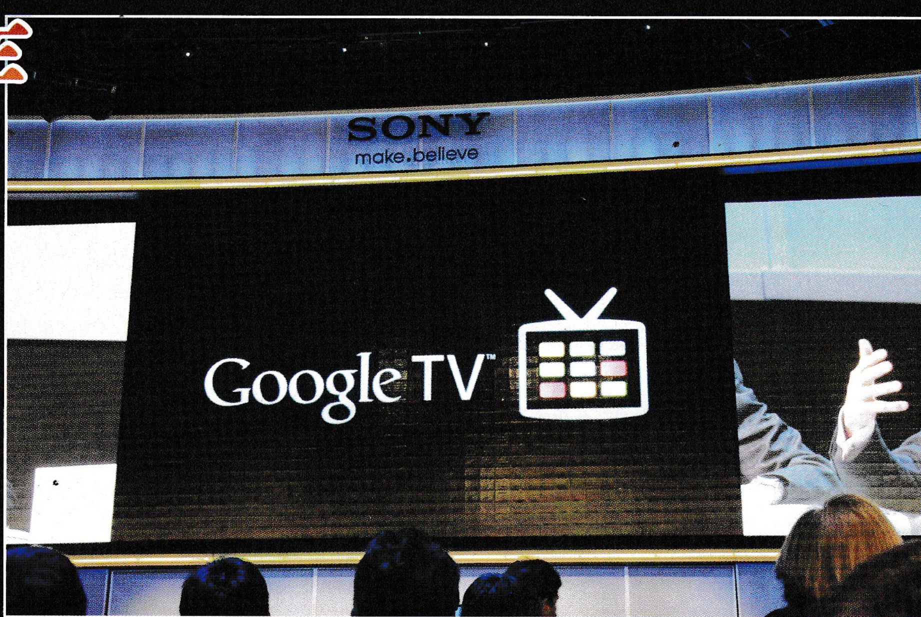
另外一个重要举措是从索尼的商业部门强化对产品规划的控制，也就是建立一个模仿苹果的集中化管控部门，确保产品的用户体验。去年8月，平井指挥成立了“总合UX”部门，全面指导数码相机、电视、游戏机、VAIO电脑和各种影音产品的用户体验设计，改变索尼各产品部门各自为政的无序状态。在UX部门成立之前，索尼内部有4个不同的产品部门分别从事各自的平板电脑研发计划，目标都是挑战iPad。总合UX部门的作用就是以统一的指导原则，集合这些分散的研发力量，形成一个能与苹果对抗的研发团队。

将PSN融入索尼的电视机，是实现统一化用户体验的良机。当年久多良木健开发CELL处理器，目标是以统一化的芯片技术为细胞，驱动整个数字化未来。在当时的构想中，电视机对于CELL是仅次于PS3的应用对象。CELL计划虽然失败，但游戏与电视业务的融合仍然是索尼坚持不懈的目标，SCE几乎是索尼智能电视战略的惟一希望。据称在索尼董事会上，有董事多次提出放弃电视业务，但斯金格与平井一夫认为电视机是未来的一个重要战略棋子，如果游戏机注定要消失，未来索尼的游戏事业还要托付在电视部门的身上。二者的相互扶持将成为索尼网络转型计划的核心。

索尼电视业务的巨额亏损并非个案，而是整个日本家电业的普遍现象。本财年松下的电视业务亏损额预计将达到史上最高的4200亿日元，东芝也将亏损450亿日元，日立已经放弃平板电视的国内生产线。日元汇率的持续高挺使得韩系电子巨头不断鲸吞日系企业的市场份额，三星在电视业的龙头地位越发稳固。在如此恶劣的经济环境下，索尼决不能与韩系企业硬拼成本，而应提升自家产品的软实力。与韩系企业相比，内容供应是索尼最大的优势。索尼拥有处于同行前列的游戏与影视内容储备，在智能电视时代，索尼可利用其在娱乐行业的影响力，为其智能电视提供丰富内容。当电视机不再是一个单纯的显示器，而是一个内容供应平台，电视机行业将在一定程度上具备游戏业的经营特色。假如未来智能电视行业由几大巨头瓜分，大部分娱乐内容会面向不同厂商的电视跨平台推出，但索尼却可以利用自身内容供应的优势使其智能电视拥有丰富的独占内容，你想玩到索尼的第一方游戏，想看到索尼电影制片厂出品的影视剧，只有购买索尼的智能电视。这是韩系企业乃至苹果和谷歌都不具备的先天优势。

在PSN更名为SEN之后，可直接访问SEN的索尼智能电视也将很快问世。平井一夫将用游戏业的思维经营电视业务，减少硬件种类，全力推动一两种标准电视机型号。市场深度细分的时代已经过去，标准化的时代正在到来。资源整合、产品整合将会是平井一夫的改革要点。

最后的十年



在SEN应用于智能电视之前，平井一夫还要肃清一些历史遗留问题——早在他掌管消费电子事业之前，索尼电视部门已经与谷歌达成战略合作关系，索尼应自食其力，还是与谷歌联手？

索尼是最早宣布加盟Google TV的电视生产商。索尼生产的首批Google TV上市后，虽然操作界面笨拙、软件应用数量少，但却成为同期索尼最畅销的电视机型。索尼电视部门副总裁Brian Siegel表示，与谷歌合作的根本原因，是因为将谷歌强大的网络搜索功能加入智能电视之后，为今后电视媒体的发展创造了无穷的可能性。

Android必将成为未来智能电视时代的一支重要力量，而索尼虽有PSN的根基，但操作系统研发实力太弱，直接用Android系统可以解决许多难题。PSV发售两个月后，系统的稳定性问题仍未解决；PS3的固件不断更新，但永远无法做到多媒体应用时的无缝式极速响应。以索尼自身的操作系统研发能力，恐怕无法使其智能电视拥有iOS般的用户体验。而如果使用Android系统，SEN的发展将受到牵制。如果是在久多良木健时代，索尼将毫无疑问地自食其力。但一切以用户体验为先的平井一夫可能会选择延续与谷歌的关系，利用Android的开放性，将SEN融入其中。具体来说，在电视的主界面里，既有SEN的图标，又有Android的软件卖场。今后内容供应商们会因为Android覆盖面更广而降低对SEN的支持，不过索尼可将SEN作为提供自家独占内容的一个特色平台，从而在Android系智能电视中独占鳌头。

索尼可以通过PS3和Android同步推进智能电视计划。在推出智能电视的同时，通过PS3让非智能电视拥有相似的功能，提供更多影视节目与IPTV功能，将PS Eye升级为类似于Kinect的控制界面。PS3与索尼的智能电视之间还要有一些功能互动，比如可通过智能电视的SEN游玩PS3游戏，并且可用PS3手柄操作，可与PS3主机玩家跨平台联机对战。初期可以只是一些简单的PSN游戏，今后随着云计算的成熟，可进化为完整的零售大作。不过其中的风险是今后第三方游戏发行商可以绕过SEN，直接通过Android卖场推出他们的云游戏。最近OnLive已经宣布与谷歌合作，Google TV即将开通云游戏功能，未来智能电视的云游戏将会是群雄并立的战国时代。

2010年被电视机行业称为“3D元年”，而2012年可称为“智能电视元年”。智能+3D的大方向已基本确定，之后将通过业界巨头们的激烈厮杀确立标准，接着才进入普及阶段。高清电视的普及用了10年时间，智能+3D需要另一个10年。而这10年也许将会是游戏机的最后10年，此后游戏机将会像久多良木健预言的一样融入网络。从根本上说，家电业的数字化、网络化过程是一个化繁为简的过程，先是智能手机将随身听、手机、相机、掌上电脑、掌上游戏机等统一为一个设备，然后由智能电视将电视、游戏机、影碟机、家庭电脑乃至电话座机统一为另一个设备。而这两个设备在本质上相同，只有移动与非移动的区别，它们分别代表了外出与在家中的数字技术需求。人们需要的只是一个接入网络的终端、一个将内容呈现在眼前的屏幕，以及在网络中漫游的操作界面。游戏机曾是最早数字化的家电，在这场革命中注定将扮演重要角色，这也是对数字化家庭野心无穷的索尼与微软进入游戏业的原因。而当数字化革命结束之时，却也是它功成身退之时……

千年之鹰，史诗轨迹
——Falcom 三十年历史漫谈



文 清国清城
编 星夜 美编 NINA

日本最老牌的RPG开发商不是Square Enix，也不是NBGI，而是Falcom。这家规模不大的JRPG专业开发商30年来一直坚持着自己纯粹的JRPG血统，其间经历了JRPG征服世界的辉煌时代，也正在经历JRPG的没落，而Falcom总是坚持着自己的风格，它没有跟着《最终幻想VII》走入大成本、大制作的多媒体时代，也无意跟随《黑暗之魂》迎合西方人的口味。Falcom的RPG没有大制作的震撼，但在游戏中却处处透着精致，拥有令人欣赏的细节。这种用心做游戏的态度，在如今浮躁的日本游戏业界显得尤其难能可贵。而市场也给予了充分的回报，2011年9月发售的《英雄传说 碧之轨迹》发售首周登上销量榜首，“《轨迹》系列”销量顺利突破百万，在日式RPG全面没落的今天成为难得的亮点。

Falcom 名人录

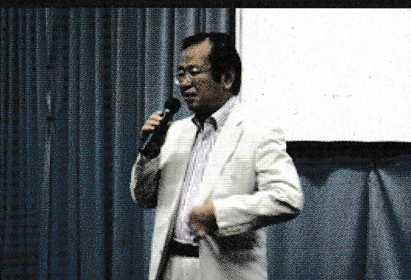
木屋善夫



1960年5月22日出生于福冈县，是1980年代末、1990年代初日本PC游戏业界最著名的程序员之一。从专科学校毕业后，他原本的职业是汽修工程师，因为PC-6001而迷上编程，后来因为经常光顾Falcom苹果电脑专卖店而成为该公司的创始元老之一。此后在Falcom早期的众多作品中担任主力程序员兼导演，因为《屠龙战士》的成功而广为人知，此后凡是他开发的游戏均挂上"屠龙战士"之名。他在Falcom开发的最后一款游戏是《风之传说 迷城国度》，该作发售同年（1993年）离开了Falcom，后来进入日本APPLICATION公司（后更名为CREANSMAERD公司）。如今他担任CREANSMAERD公司首席技术官兼网络游戏本部长。

井上忠信

Falcom的元老之一，曾是与木屋善夫齐名的两大主力程序员之一。在Falcom初期与木屋善夫分别开发了《屠龙战士》，结果木屋善夫获胜，于是历史只记住了木屋善夫，而淡忘了井上忠信。不过所谓风水轮流转，井上忠信离开Falcom之后同样开辟了一片新天地，如今他是Gust公司的常务董事，担任"《工作室》系列"多部作品的制作人。



高桥哲哉

1966年11月18日出生于静冈县，学生时代迷上《迷城国度》，因而对游戏业产生了兴趣，1988年顺利加入Falcom，担任游戏设计师。之后担任了《STAR TRADER》、《屠龙战士 英雄传说》等作品的图形设计师，与田中久仁彦共同担当人设。他在Falcom参与开发的最后一款游戏是《恐龙》，之后于1990年离职并加入Square，在《最终幻想》4～6作中担任



千年隼出击



▲Falcom创始人加藤正幸。

日本大多数游戏公司的创始人都没有游戏或者计算机相关的知识背景，而加藤正幸则是罕见的异例。他有计算机工程的教育背景，在大学毕业之后在一家汽车公司当了10年的计算机技师，他接触了1970年代最早的个人电脑。他曾被公司派驻曼谷，在那里他第一次接触了苹果的Apple II电脑，对他来说，这是一次"巨大的文化冲击"，他对自己说："这些年来我都在做什么呀？"他立刻就买了一台Apple II，然后和他工作中所用的大型计算机进行对比，他发现这种高性价比的个人电脑非常适合用于娱乐。他玩了许许多多的Apple II游戏。当时也有一些杂志上面刊载了一些游戏程序代码，他将这些程序输入到电脑中，就立即成为一款可以与儿子一起玩的游戏。儿子经常对他说："爸爸，你能让我有更多子弹吗？"或者"能不能让那个坏蛋消失啊？"……这成为他修改游戏程序的动力，而在这样的修改中，他掌握了游戏编程。

因为对Apple II电脑的热爱，加藤正幸联络了美国苹果总部，成为苹果正式授权的日本经销商，于1981年开办了苹果电脑专卖店，这家店的名字就叫"Falcom"。关于这个名字的由来，加藤正幸曾解释说是《星球大战》中著名的"千年隼"（Millennium Falcon，在日文版电影中简称为Falcon）号飞船与"计算机"（Computer）的合成词。

Falcom刚开张时，个人电脑在日本还是一种价格昂贵的奢侈品，普通人根本不会用，更不可能花钱买。加藤正幸知道只能面向特定的消费群体。他把自己的店装修得像一家咖啡屋，顾客可以坐在舒适的沙发上，体验这种最新科技产品，还可以享用免费提供的咖啡。

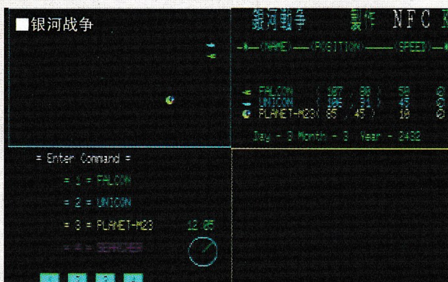
Falcom从一家苹果电脑专卖店变成游戏开发商，是在1982年。经过加藤正幸的悉心经营，Falcom已经成为当地小有名气的电器店，是各种狂热编程爱好者与玩家最喜欢光顾的店。在这些顾客中，有一个才华横溢的编程高手，叫做木屋善夫。

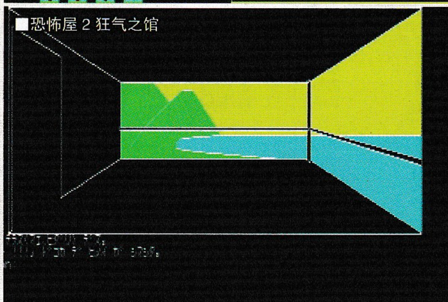
当时个人电脑在日本还不是叫"パソコン"而是"マイコン"（微机）。当时是PC-6001刚推出的时期，木屋善夫最想要的是这种高配置的电脑，但是价格超出了他的承受力（售价将近9万日元）。木屋善夫出生于1960年，那时才20出头，他知道自己短时间内买不起PC-6001，所以只能经常出入于各种电脑专卖店蹭玩，就这样发现了Falcom这家专卖苹果电脑的店。

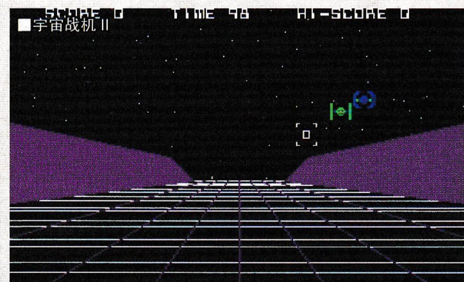
木屋善夫经常会利用闲暇时间制作游戏，但是因为自己没有电脑，所以总是带着自己做的游戏到Falcom玩。加藤正幸开始注意到这个总是自己带游戏软盘来的年轻人，在旁边仔细看了木屋善夫做的游戏之后，加藤正幸说："好不容易做出来的游戏，何不试着把它卖出去呢？"

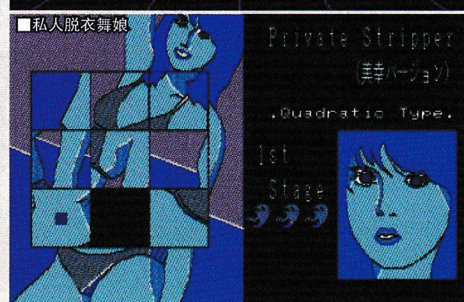
加藤正幸的建议让木屋善夫动了心，他同意将自己做的游戏复制成多份拷贝，就放在Falcom的店里卖。就这么一家店，当然卖不了太多套，最初木屋善夫得到的报酬不是金钱，而是显示器、打印机之类。

当时的苹果电脑是真正的贵族机，在日本零售价高达48万日元，相当于木屋善夫五六个月的工资。而且48万还只是裸机价格，加上显示器和键盘等设备，全套下来要70万日元左右。对木屋善夫来说，这简直是天文数字。不过只要整天在Falcom工作，就可以天天用这种昂贵的电脑，又有实物报酬可拿，木屋善夫觉得相当满意。当时的电脑游戏还是以使用磁带为主，运行时有明显的噪声，而且启动的时间能长达10分钟，对于如今几十秒都等不了的玩家来说是难以


■银河战争


■恐怖屋2 狂气之馆

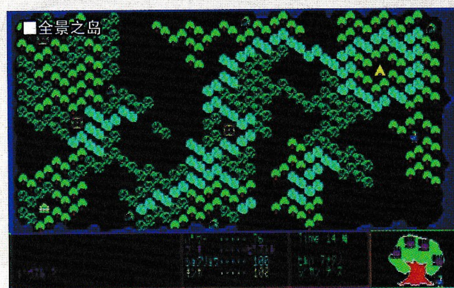

■宇宙战机II


■私人脱衣舞娘

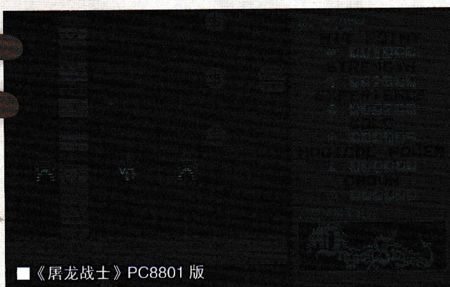
想像的。

Falcom 的第一款游戏《银河战争》(Galactic Wars）于 1982 年 6 月诞生，该作对应平台是当时在日本业界相当有名的 PC-8801。游戏类型是 SLG，讲述银河系两个大国之间的战争。该作在当时喜欢逛 Falcom 的同好之间相当受欢迎，加藤正幸与木屋善夫大受鼓舞，Falcom 开始招募新人，准备在游戏开发行业里大干一场。1983 年是 Falcom 作品的高发期，虽然公司里的开发人员只有区区数人，但是在一年的时间里，他们总共推出了 9 款游戏，其中仅 10 月份就有 5 款游戏同时上市，涉猎的题材范围极广。与那个年代里涌现的 Square、Enix、Capcom 等游戏厂商一样，在这个尚未形成行业的混乱市场里，Falcom 的作品大多是模仿当时市面上的流行题材，制作水准不高，称之为“同人游戏”也不为过。值得称道的是，编程实力超群的木屋善夫尝试了许多前沿的图形技术，比如在 X1 平台上推出的《宇宙战机 II》(Cosmo Fighter II）就应用了当时在日本电脑游戏业里极为罕见的伪 3D 技术，使用了当时在某些高端街机中才能看到的纵深视点，用矢量线条模拟出宇宙的广袤感，在屏幕两边掠过的高墙让人想起《星球大战》中经典的死星追击场面。《恐怖屋 2 狂气之馆》将前作简单的矢量线画面进化为用立体平面构造的 3D 空间，这种技术在后来的 FPS 游戏中十分流行。除了游戏外，Falcom 也尝试推出了一些趣味软件，比如一款占星术软件，还有一个拼图游戏《私人脱衣舞娘》。

在木屋善夫的早期作品中，最值得一提的是《全景之岛》(Panorama Island)。这是 Falcom 的第一款 RPG，有许多大胆的创新之处，比如需要不断补充食物才能保持人物的体力，在多种多样的地形中还设置了陷阱。本作反映了 Falcom 在初期的学习模仿之余，开始摸索属于自己的游戏风格。1983 年上市的大量游戏并未给 Falcom 带来辉煌的销售业绩，从 1984 年开始，Falcom 大幅减少了游戏数量，更注重游戏的质量。这一年上市的游戏只有 5 款，都是有更丰富情节的作品，游戏难度也在不断提高。到这一年年底，一款奠定 Falcom 之名的重要作品终于诞生了，它就是堪称日本 RPG 原点之作的《屠龙战士》(Dragon Slayer)！


■全景之岛

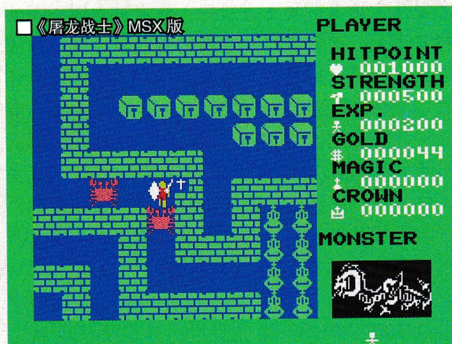
屠龙战士


■《屠龙战士》PC8801 版

为了提高作品质量，加藤正幸让 Falcom 的两位主力程序员分别开发一款游戏，从二者间择优选用。这两个程序员一个是木屋善夫，还有一个是井上忠信，他们开发的游戏都以《屠龙战士》为名，最终木屋善夫开发的版本胜出，而井上忠信的版本则是作为《LOGIN》杂志编程大赛的参赛作品，后来成为该杂志随刊附赠的游戏。此后“《屠龙战士》系列”都交由木屋善夫负责，实际上，在此之后凡是木屋善夫开发的游戏，几乎都被冠上《屠龙战士》之名。从此《屠龙战士》被日本 PC 游戏业界称为“国产三大电脑 RPG”之一，另外两个是 T&E Soft 的“《Hydlide》系列”和 Crystal Soft 的“《梦幻心脏》系列”。

《屠龙战士》于 1984 年 11 月发售，Falcom 大胆打出了充满争议性的广告宣传词——“前所未有的毒品般爽快游戏”！本作是在《全景之岛》的基础上进行改良，同时融入欧美 RPG 的特色。Falcom 成立初期的游戏大多是在模仿来自美国的游戏，理查德·加里奥特的《创世纪》对于那个时代日本的很多开发者来说都是一个重要灵感来源，喜欢学习美国开发者的木屋善夫也不例外。本作游戏画面的美式味道很浓，与后来《勇者斗恶龙》所开创的日式 RPG 风格截然不同，但仍可称之为日本动作 RPG 的鼻祖。由于本作大受欢迎，后来相继推出 FM-7、X1、PC-9801、MSX 等多个版本。不得不提的是，身为日本 RPG 先锋的 Falcom 与后来的 JRPG 之王 Square 也因为本作而开始初步合作。当时规模不大的 Falcom 将 MSX 版授权给规模更小的 Square 制作。1985 年春季，Square 在日本 IT 类杂志上刊载了大篇幅的招聘广告，其中醒目位置上出现了“期待之名作《屠龙战士》登陆 MSX，磁带版紧急开发开始！”的声明，Square 自豪地表示他们已经获得日本 Falcom 株式会社的授权，正在为这款移植版游戏而招兵买马。但 Square 制作的 MSX 版水准不佳，木屋善夫亲自试玩后曾对销售人员说：“你们怎么找了这么个烂公司？”

《屠龙战士》是一款地牢探索型动作 RPG，玩家刚开始时赤手空拳，普通的虾兵蟹将都能将其置于死地。要打倒那些丧尸和木乃伊，就要在迷宫里到处寻找能量宝石，将宝石放到自己的小屋中，即可提升力量值，金币则是用来提高 HP。迷宫中也有魔法，但并非用于杀敌，而是用来打破墙壁，抵达迷宫的另一处。此外还有用来驱敌辟邪的十字架，有用于推石块的指环，有用来开宝箱的钥匙……令人痛苦的是，玩家同时只能携带一种道具，所以整个游戏过程其实就是不断捡道具和丢道具的过程，以及千辛万苦地不断将宝石运回小屋的过程，在此过程中还要不断克制被绿毛猴子和鬼魂偷走宝贵物品的愤怒。按照今天的标准，这种不断循环往复的过程就足以将其定义为垃圾游戏，但在当时玩家却乐此不彼。游戏中的敌人种类多样，有蝙蝠、恐龙等普通怪物，也有被肢解的脚、弗兰肯斯坦的头、憨厚的企鹅、恶毒的袋鼠，甚至电视机也是你的敌人……《屠龙战士》的乐趣就在于长期受虐之后终于获得胜利的快感，这也许就是“毒品般爽快游戏”的真正含义。



■《屠龙战士》MSX 版

1985 年 11 月《屠龙战士 II 迷城国度》(XANADU -Dragon Slayer II-）的诞生将 Falcom 送上了日本 PC 游戏业界的顶点。

《迷城国度》虽然挂上了《屠龙战士》之名，其实是一款完全不同的游戏。游戏采用了横卷轴画面，乍一看还以为是当时 FC 上流行的平台动作游戏。游戏一开始，玩家先是到国王那里领钱，训练一番后就可以上路了。游戏中大多数时候是在山洞里奔跑和爬楼梯，碰到敌人后就切换为俯视的战斗视点，除了与敌人近身肉搏外，也可以使用远距离魔法，肉搏与魔法的经验值为分别获取。当时《迷城国度》对应的 PC88 系列电脑在卷轴处理速度方面远不如同期的 FC，所以在本作的横卷轴平台动作部分无论是卷轴的移动速度还是跳跃的操作都显得十分笨拙。不过游戏的人设相当出彩，人物点阵图的精致程度丝毫不比同期的 FC 游戏逊色。装备熟练度系统的引入是本作的重大创新，武器、盾牌、铠甲、魔法、道具这五大类装备各有 17 种装备，攻击敌人可提高魔法熟练度，正面受敌可提高盾的熟练度，背部受敌提高铠甲熟练度……该系统的引入使得重视数值的玩家们一经上手就再也停不下来。对于这些玩家来说，游戏中的敌人也成为一种“资源”，因为本作的敌人不是永远杀不完的，每个敌人被打倒 4 次之后就不会再出现，所以不能光靠杀怪升级，而且玩家等级越高可能越难将游戏推进下去，因为需要得到特定的钥匙才能将游戏进行



■《屠龙战士》宣传广告

图形设计师，在此期间与同在Square担任图形设计的高桥香（后取艺名为嵯峨空哉）相知相识并结为夫妻。后来因为获得坂口博信赏识，晋升为导演，由他总指挥的《异度传说》获得轰动性成功，从此成为享誉世界的游戏制作人。1999年他离开Square，在Namco资助下成立Monolith，打造了《异度传说》三部曲。后来Monolith被任天堂收购，并为Wii开发了在欧美大受关注的《异度之刃》。

富一成

日本古典派RPG的重要制作者，在加入Falcom之前，曾在Crystal Soft参与开发了与《屠龙战士》齐名的《梦幻之心脏》系列"。加入Falcom之后相继参与开发了《七星魔法使》、《STAR TRADER》、《恐龙》等游戏。此后离职创办独立工作室studio-arex，并与GameArts合作开发《露娜 银河之星》，由此登上了事业的高峰。但是在2003年因为与GameArts在《露娜》的版权纠纷中败诉，studio-arex因此破产。

岩崎美奈子

出生于新泻县、现住琦玉县，是Falcom的著名插画家，笔名"ME-CHAN（ミーちゃん）"。加入Falcom之前经常给《POPCOM》、《TECHNOPOLIS》等电脑杂志投画稿，后来参加了Falcom电脑店举办的插画比赛，以此为契机成为Falcom的职员。她是《伊苏》和《英雄传说》这两大系列的主要插画师之一，从Falcom离职后以自由画师的身分继续参与Falcom、MMV、Idea Factory等公司多部游戏作品的人设，也参与了无数轻小说的封面和插图绘制。

古代祐三

1967年12月12日出生在东京都日野市的一个音乐世家，因为母亲是钢琴家，在耳濡目染之下，从小就表现出非凡的音乐天赋。他3岁就开始学钢琴，5岁开始学小提琴，8岁时拜母亲的友人久石让为师，在这位音乐巨匠的监督下接受了即兴演奏、听音等基础音乐训练。在中学时代，他开始为电波新闻社创作游戏音乐，并以"YK-2"之名发表了大量游戏音乐程序，在此过程中学会了游戏编程。1986年中学毕业时，他并未选择上大学，因为看到了电脑杂志上刊登的Falcom招聘广告，就带着自己创作的游戏音乐去应聘。





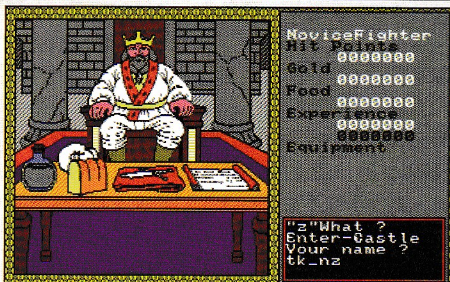
《迷城国度》标题画面



《迷城国度》X1版



《迷城国度》PC8801版



下去，而等级越高，钥匙的价格越高。玩家只能将等级控制在一定的程度，通过更合理的战术制敌，而不能光靠练级。

大量的隐藏要素是《迷城国度》引起口耳相传效应的重要原因。游戏中有许多塔，其中隐藏着一些在地图上看不到的房间，用特殊方法进入这些房间后，就有机会获得强力武器和防具。虽说是隐藏要素，想要通关的话某些隐藏房间是必须要找到的。所以《迷城国度》的攻略和秘技成为当时PC游戏杂志最热门的题材，对该作的讨论也成为玩家们的热门话题。《迷城国度》是一款以高难度著称的游戏，能够不靠任何攻略提示将游戏打穿的玩家寥寥无几，因为某些重要部分走错，或者某些道具用光而导致必须重玩的情况非常普遍。辛辛苦苦打到最后，终于面对最终BOSS时，很多玩家会发现因为屠龙剑的熟练度不够根本不可能通关，而在此之前游戏对此没有任何提示……此时被迫重玩的玩家恐怕都是欲哭无泪吧！大概只有那个时代的玩家才能忍受《迷城国度》这种有强烈自虐嫌疑的游戏。而且因为本作的成功，"高难度"被当时的PC游戏开发商们视为提升游戏销量的法宝，以至于在1980年代中后期日本PC游戏的难度被普遍推高。

《迷城国度》的销量超过40万套，成为Falcom有史以来最畅销的游戏。加藤正幸说："我从来没有想过能卖那么多，当时常见的做法时首批只生产一点点，如果有新订单，就逐步增加出货量。这款游戏的订单源源不绝。40万套的销量是完全按照标准价格卖掉的——如果算上盗版的话，我估计当时拥有个人电脑的人应该都玩过这游戏。"

40万套的销量对于日本的家用机来说不算什么，但是对于从未走出小众向尴尬处境的日本PC游戏业，这却是一个奇迹般的数字，是至今仍未被打破的记录。以至于后来的20多年时间里，每当人们说起《迷城国度》，总是要附带提一下它的销量。本作发售后连续10个月蝉联日本PC游戏畅销榜首，当时成为日本所有PC游戏玩家无人不知的游戏。本作也获得了1986年度的《LOGIN》杂志BHS大奖，以及"第8回日本年度最佳PC游戏大奖"。

伊苏国物语

《迷城国度》获得成功后，Falcom对于游戏难度的追求达到了令人发指的程度，并在翌年发售的《迷城国度 剧本2》中达到了顶点。游戏故事紧接前作，讲述龙王加尔西斯以骷髅化形态复活，勇者们受王之所托，再次进入地牢深处将其消灭。这款资料片性质的游戏里，对前作的迷宫进行了一定程度的修改，增加了新地图，还有12种新BOSS。各层迷宫有不同的主题，比如空中庭院、金字塔等。与前作相比，本作的难度更加变态，当时的杂志评价是"高难度主义的顶点"。不仅迷宫中敌人的实力增强许多，迷宫更加复杂，而且有许多很容易让人卡住的刁钻问题。当时很多游戏杂志在制作攻略时都对之无可奈何，在最后一关地图部分只能从读者中征集高手帮忙。当你受尽折磨，终于看到了最终BOSS，并且靠实力与运气打掉了它的500万HP，你会发现它仍然生龙活虎……在你气得想砸电脑时，才知道必须用特殊方法才能将其击毙。对于如今的玩家来说，《迷城国度 剧本2》的难度之高是难以想像的，能将其通关的玩家绝非凡人……

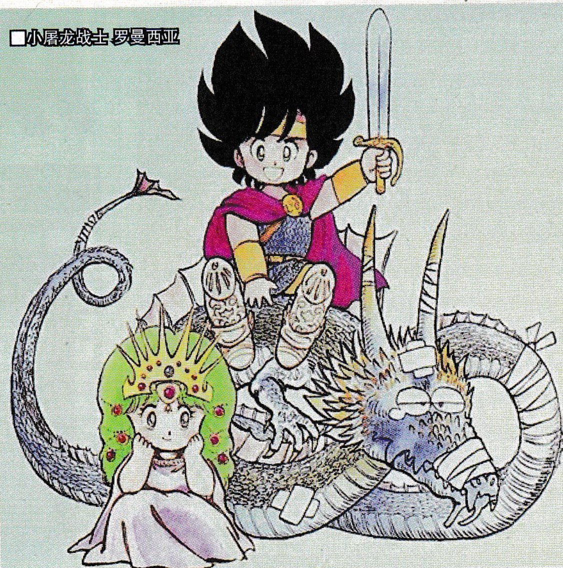


《迷城国度剧本2》

《迷城国度 剧本2》最令人称道的另一点是与前作相比脱胎换骨的背景音乐，每一层迷宫都有与之主题完美契合的背景音乐，与大部分时候寂静无声的前作相比更好得烘托了游戏氛围。这要归功于两位音乐创作者的加盟：一个是阿部隆人，还有一个是久石让的徒弟古代祐三。这两人的加入使得Falcom如虎添翼，从此音乐成为Falcom作品的重要卖点之一。很快他们就在另一个更具影响力的新系列中充分发挥了自己的才华——那就是曾一度成为Falcom公司代名词的“《伊苏》系列”！

在《伊苏》诞生之前，Falcom还推出了一个《小屠龙战士 罗曼西亚》(Dragon Slayer Jr-Romancia)。“Romancia”这个词来自法国作家Guillaume Hyacinthe Bougeant发表于1735年的冒险小说，与“xanadu”一样都有梦幻国度之意。本作是与《迷城国度 剧本2》同期开发的游戏，发售日与之仅相隔5天。开发本作的目的，是因为当时FC风暴已席卷全日本，游戏开始成为少年儿童最喜欢的娱乐方式。Falcom希望吸引更多低龄玩家，所以《罗曼西亚》采用了较为低龄化的画风，游戏画面看起来更像FC的平台动作游戏，游戏主题也是FC游戏中常见的“勇者救公主”。《迷城国度》的游戏系统被大大简化，复杂的数值被简化为屏幕边角的图标。不过系统简化不代表游戏难度也降低，《罗曼西亚》仍然是一款高难度的游戏。玩家必须在30分钟内通关，中途无法存档。如果你在游戏初期与国王谈话太多遍，他就会嫌你浪费时间，然后将时限缩短到15分钟。路途上还会碰到各种骗子，几句话就能让你GAME OVER。还有令人防不胜防的陷阱无处不在，最重要的是某些地方一旦走错就无法通关，只能重头来过，不经过数十次的探索根本别想通关……

1987年3月，角川书店公布“86年软件大奖”评选结果，《迷城国度》、《迷城国度 剧本2》和《罗曼西亚》雄踞前三甲，仿佛是为Falcom在日本PC游戏业界至高无上的地位加冕。但是Falcom也意识到“《屠龙战士》系列”的高难度主义无法永远维持下去，已经有许多玩家因为该系列难度太高而放弃。开发《伊苏》的目的，是制作一款难度较低的《迷城国度》，不过所谓的降低难度仅仅是相对于当时的游戏难度水平而言，加藤正幸承认，如今他自己也觉得《伊苏》其实是一款挺难的游戏。现在公司里还有一些员工对他说：“《伊苏》太难了，我根本没法通关。”其实这跟当时的硬件限制有关，因为内存与磁盘空间有限，装不下太多游戏内容，为了让游戏更有深度、更耐玩，就只能提高难度，让玩家不断挑战。


小屠龙战士 罗曼西亚

1987年2月25日到3月4日期间，Falcom的几位主要创作者在夏威夷度假的同时，在木屋善夫的主持下于当地召开了新作研讨会。图形设计师山根朝郎、导演兼主程序桥本昌哉以及负责剧本的宫崎友好提出了《伊苏》的企划案。当初的企划原案中包含了一二两作，采用两张软盘包装。但是制作到中后期才发现两张软盘根本装不下，而且为了避免与《七星魔法使》撞车，只有将《伊苏》的预定上市时间提前，结果只能将游戏一拆为二，上半部分添加了达姆之塔后作为一款完整的游戏先行推出。因为赶工的原因，《伊苏Ⅰ》的游戏后期有许多草率处理的地方，甚至最终BOSS的音乐都没做完。对于当时的Falcom来说，“《屠龙战士》系列”才是他们的主力商品，桥本和宫崎没有明星制作人木屋善夫那么有发言权，只能忍气吞声地给他的游戏让路。当时管理层的意思是先推出《伊苏Ⅰ》，如果不畅销开发了一半的《伊苏Ⅱ》就会被取消。好在《伊苏Ⅰ》在暑期商战期间推出后获得强烈好评，让Falcom为之增光，续作这才得以顺利制作完成。然而管理层对木屋善夫作品的过度偏心却让《伊苏》的团队心寒，在《伊苏Ⅱ》完成之前，主要开发人员与Falcom之间的裂缝越来越大。担任《伊苏Ⅱ》地图设计和人设以及说明书插画设计的都筑和彦首先辞职，古代祐三兄妹也随后辞职。而主创人员桥本与宫崎为了将他们心爱的“《伊苏》系列”延续下去，坚持在Falcom做完了《伊苏Ⅲ》，然后他们与仓田佳彦一起辞职。在此期间陆陆续续还有多名开发人员辞职，留在Falcom的原主创人员只剩下大浦孝浩、桶谷正刚和担任音乐制作的石川三惠子。

《伊苏Ⅰ》于1987年6月21日在PC-8801上发售，打出的宣传口号是“现在，RPG迈向亲切的时代”，在当时的宣传资料中不断强调这是一款“不管是谁都能通关的游戏”。尽管如此，《伊苏》真正的理念是“简约而不简单”。他并不像家用机RPG那样让人一遍就顺利通关，游戏在容易上手的同时又有着绝妙的平衡性，改变了当时纯粹追求难度而走上歪门邪道的PC RPG现状，被认为是PC RPG的一大转机。

“伊苏”这个名字来自法国的民间传说，传说这是一个位于海平面之下的古老城市，位于法国西北部布列塔尼半岛。在古伊苏城的四周有大坝环绕。然而邪魔打开了大坝的水闸，淹没了伊苏城。而在游戏中的古伊苏国则是一个空中浮岛，红发冒险家亚特鲁要找到6本记载了古伊苏国历史的伊苏之书才能打败魔王。游戏的战斗系统沿用了《屠龙战士》的“冲撞式”，这也成为后来“《伊苏》系列”重要标志。Falcom开发人员对这种战斗系统的解释是：“这种系统的乐趣就像挤气泡包装袋的小泡泡一样，重复却令人无法释手。有时候重复也可以变得有趣，只要将其变成一种心理上的节奏。”

《伊苏Ⅰ》最令人称道的还是它丰富而优美的旋律，在当时多数PC游戏还是只有简单的效果音，而《伊苏Ⅰ》已经拥有比很多家用机RPG大作更精彩丰富的动听旋律。古代祐三将他操控FM音源的实力发挥得淋漓尽致，从他创作的50首音乐中精选出来的24首将PC-8801的音乐处理能力发挥到了极致。实际上，本作的音乐被日本游戏业界公认为“史上最具影响力的RPG音乐”之一，包括堀井雄二、植松伸夫等业界大腕都对之赞赏有加。

《伊苏》MSX版



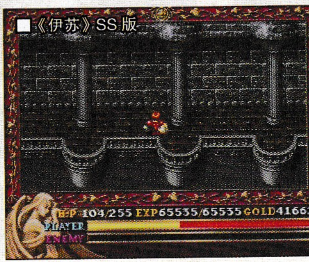
《伊苏》标题画面



《伊苏》PC88版



《伊苏》FC版


《伊苏》SS版



《伊苏》PCE版

结果他不仅成功进入Falcom，而且应聘用的音乐片段被立即选用到当时正在开发的《迷城国度 剧本2》。上班后他立即投入工作，负责了该作约三成的音乐创作。

古代祐三真正的成名作是《伊苏》，该作的音乐几乎全部由他一人完成，他充分活用了FM音源的性能，音乐的氛围感染力比过去的Falcom游戏有着质的提升。他还自己开发了FM音源驱动程序"MUCOM88"，在《七星魔法使》中用自己开发的程序创作了40多首乐曲。从此他不仅是Falcom音乐部门的核心人物，也可说是整个公司的灵魂人物之一。虽然他在Falcom的真正在职时间只有2年，但对于Falcom作品今后的音乐风格造成了深远的影响。离职后他以自由音乐创作人的身分转战家用机，为世嘉、Enix的多款重要作品谱曲。他的作品能充分发挥对应平台音源芯片的特性，游戏评论家山下章赞叹他的音乐"简直是将交响乐装进了卡带里"。1991年，他成立了自己的ancient公司，承接各种游戏公司的音乐制作，参与的经典游戏包括《索尼克》、《莎木》、《任天堂全明星大乱斗X》等。

古代彩乃

1970年4月17日出生于东京都日野市，古代祐三的亲妹妹，其夫为漫画家有贺ヒトシ。1987年，年仅17岁的古代彩乃因为哥哥的关系到Falcom当兼职游戏设计，之后参与了《七星魔法使》、《伊苏》等作品的人设和怪物设计，《伊苏》的最终BOSS便是出自彩乃之手。后来因为古代祐三退社，她也跟着辞职，并加入了古代祐三创办的ancient公司，此后该公司的多数作品都是两兄妹携手制作，一直持续至今。

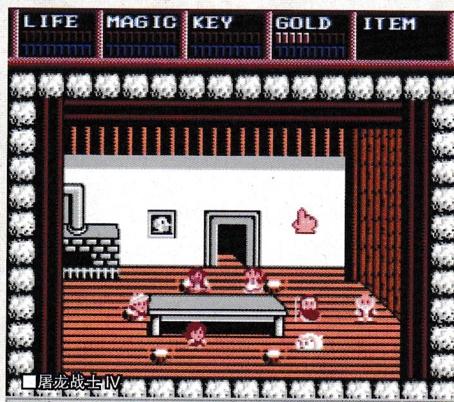
田中久仁彦

1970年8月12日出生于神奈川县川崎市，学生时代经常给各种模型杂志和游戏杂志投插画稿，在同人圈里小有名气。高三时参加了Falcom的招聘活动，之后成为Falcom的人设和插画师。由他担当人设的游戏有《伊苏III》、《屠龙战士 英雄传说》、《恐龙》等，从Falcom辞职后以独立画师的身分继续参与了《异度装甲》、《异度传说》等游戏的人设，并开始创作漫画。

白川笃史

1971年生于东京，艺名"天门"。1990年进入Falcom，之后的12年时间里参与了Falcom大部分主要作品的音乐创作。其作品旋律是以钢琴和小提琴为基础，曲风优美。1999年，他与当时的同事新海诚一起创作了《彼女与彼女之猫》，成为当时的话题。2002年辞职后，他加入游戏公司minori，并继续与新海诚合作，因为《云的彼端，约定的地方》、《秒速5厘米》、《追逐星星的孩子》等动画电影而声名大噪。

从亲切到感动



■屠龙战士IV

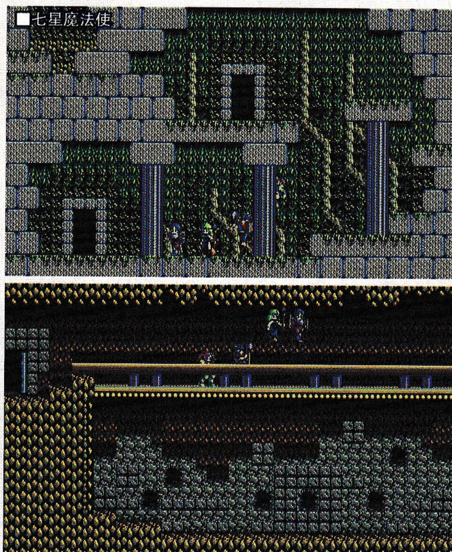
在《伊苏》诞生的同时，由于《勇者斗恶龙》、《最终幻想》的相继上市，RPG正在成为日本玩家最喜欢的游戏类型。这些在FC上发售的RPG销量动辄百万以上，让Falcom怦然心动。但是当时Falcom尚未获得任天堂的开发授权，所以只能通过Namco制作和发行FC游戏。1987年7月17日，由Namco发行的《屠龙战士IV 屠龙家族》(Dragon Slayer IV Drasle Family)上推出。为表明Falcom加盟FC的诚意，FC版竟比Falcom自己发行的MSX版早3个月上市。

《屠龙战士IV》明显是一款为迎合FC玩家低龄特征而开发的游戏，抛弃了以往黑暗的中世纪风格，玩家可以从屠龙家族里选择一人开始冒险，标准的主角是10岁的勇者，还有跳跃能力惊人的妹妹、力大无穷的爸爸以及擅长魔法的妈妈。游戏的主要内容仍然是探索地下城，不管是人物还是怪物的设计风格都比过去可爱许多。不过对于喜欢《DQ》式RPG的FC玩家来说，本作更像是在市面上一抓一大把的平台动作游戏，"屠龙战士"这个名字在家用机领域也缺乏号召力。《屠龙战士IV》销量不高，枉费了《伊苏》团队为给该作让路而将游戏一拆为二。本作的平庸表现也在很大程度上打击了Falcom进军家用机市场的热情，此后仍然孤傲地坚持开发PC游戏，没有像Square、Enix等对手那样顺利搭上任天堂的快车，在这个业界的重要转型期里错失了最好的机会……

与《屠龙战士IV》时隔半年，系列第五作神速降临，这就是为《屠龙战士》之名再创辉煌的《七星魔法使》(Sorcerian)。本作融合了平台动作游戏、美式RPG和日式RPG的特点，玩家最多可以创建10名角色，队伍同时最多有4人。角色分为4大种族60种职业。游戏刚开始时，所有角色的默认年龄为16岁，每过一关就过去一年，进入老年后随时可能死去。系统方面最大的特色是七星魔法系统，七大属性可调配为120种魔法，调配出高级魔法将带给玩家强烈的成就感。本作发售后还推出了多张资料片，仅Falcom自身就推出了4张资料片，题材五花八门，有战国、金字塔等。另外还授权Amorphous和Quasar公司制作了6张资料片，誓要榨干核心玩家的钱包。

《七星魔法使》采用的多资料片经营方式事实上反映了日本PC游戏业界的尴尬事实：由于玩家数量太少，以及游戏本身的核心向趋势严重，PC游戏从未走出其边缘化的小圈子，厂商只能让少数的核心玩家多消费。而这种局面随着FC的流行而变得越发明显。优质大作都在向家用机集中，而PC成为核心向游戏与H游戏集中的场所。鉴于此，以开拓新用户层为目标的《伊苏》获得了更高的重视。

《伊苏II》于1988年4月22日发售，为了吸引轻度玩家，Falcom首次在该作中插入了精美的开场动画，并将这段动画的样盘发往日本各地游戏店头滚动播放。游戏一开始就带给玩家一个美轮美奂的世界——集齐6本伊苏之书的亚特鲁终于来到了漂浮在空中的伊苏国。他将从这里展开冒险，揭开6神官的秘密，探寻伊苏国之谜。游戏的宣传口号是"从亲切走向感动"，场景更美、内容更加充实，从神殿到雪山和火山，更有冒险之旅的感觉。本作还引入了魔法系统，令游戏性大大提升，也使得游戏难度进一步降低，玩家可用火球魔法远程攻击，或者用变身魔法变为红发怪物。


■七星魔法使



■七星魔法使MD版



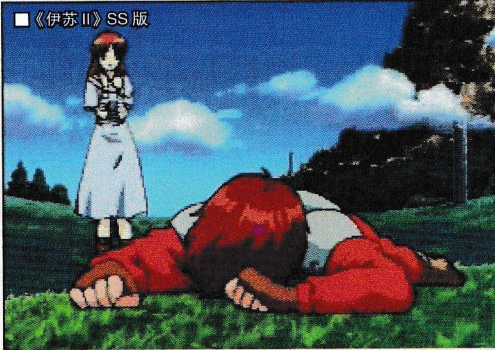
■伊苏II PC88版

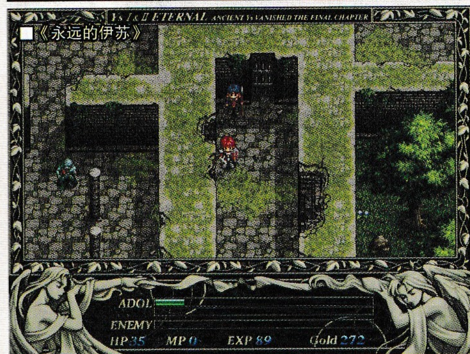


《伊苏 II》MSX 版



《伊苏 II》PCE 版


《伊苏 II》SS 版


《永远的伊苏》



《伊苏》是 Falcom 作品风格的转折点，从《伊苏》一二两作之后，Falcom 的作品风格从偏向美式味道明显转为典型的 JRPG 风格，这不能不说是当时《DQ》与《FF》的流行热潮所致。也因为《伊苏》画面风格与家用机 RPG 较为接近，本作推出了多种家用机移植版本，并且打入美国。Alfa Systems 开发、Hudson 发行的 PC-Engine 版本是该主机在美国发售时的主力游戏之一。由于《伊苏》一二两作本来就是一款游戏，因此之后的移植版经常以两作合集的方式推出。PC-Engine 版本利用 CD 音源，在音乐方面大放光彩，甚至还追加了配音，被普遍认为是《伊苏 I+II》的最佳版本。该作也成为 Falcom 再次进军家用机市场的新契机，可惜的是 PC-Engine 本身不争气，在任天堂和世嘉的前后夹击下最终走向末路，Falcom 迈入家用机的努力再次落空。在《伊苏》发售十几年后，Falcom 还以《永远的伊苏》为名，在多个平台上推出重制版。不仅游戏画面大幅进化，场景规模也大得多，追加了不少新剧情，掀起了一股怀旧热潮。而将画面 3D 化的 NDS 版，以及使用精细 2D 画面的 PSP 版，都在不断为新老玩家们重现经典的魅力。

由于《伊苏》两作的音乐受到绝赞，在《伊苏 II》之后，Falcom 决定为古代祐三成立一家专门负责音乐制作的子公司，同时将 Falcom 的音乐作品打入音乐 CD 市场。这家唱片公司就是 Falcom Label，此后该公司每年都会在年底推出 “Falcom Special Box” 音乐 CD，此外也参与《伊苏》OVA 的制作。古代祐三离去之后 Falcom 又成立了音效团队 JDK，以石川三惠子为核心，继续将音乐作为 Falcom 作品的亮点。

1988 年是 Falcom 核心人员开始大叛逃的一年，一直保持旺盛创作精力的 Falcom 不得不暂时放慢了脚步。这一年除了《伊苏 II》之外，就只有靠 “《屠龙战士》系列” 的各种移植版和资料片来维持生计。游戏数量减少的另一个原因是电脑硬件市场进入了全面更新换代的时期，Falcom 主攻的平台 PC-88 风光不再，16 位机时代正在到来。

1989 年 7 月，《伊苏 III》再次选定夏季档上市。该作原本定位为系列外传，原定名为《来自伊苏的流浪者》，标题中并没有 “III”，游戏舞台和伊苏国没有直接关系，系统变化也很大。《伊苏 III》风格大变的根本原因是在该作开发期间《伊苏》团队核心成员的陆续出走。1989 年 4 月，桥本昌哉与宫崎友好合伙创办了 “五重奏”（Quintet）公司，并拉拢古代兄妹与他们合作，此后他们搭上了 Enix，在家用机市场上大展拳脚，开发了《盖亚幻想纪》《天地创造》等名作。

可惜进入 PS 时代后，该公司因为技术力落后，逐渐被历史所淘汰。一般认为在《伊苏 III》开发中后期离开的桥本昌哉完成了该作 PC-8801 版和 X68000 版的编程，不过 Falcom 并未在游戏中打出 STAFF 名单。

《伊苏 III》的故事发生在《伊苏 II》的 3 年之后，游戏舞台是亚特鲁好友多吉的故乡菲尔迦纳。游戏画面从过去的俯视变成了横卷轴，因为使用了多重卷轴效果，画面精美程度远胜前作。冲撞战斗的游戏方式不变，魔法系统被取消，但是可以使用指环。游戏取消了复杂的迷宫设计，多数所谓迷宫都是一条路走到底。但本作的游戏难度却比前两作更高，亚特鲁的武器太短，BOSS 战太变态，特别是最后的接连两场 BOSS 战着实要人命。

继续前两作的经营策略，本作也推出了多种家用机版本，FC、MD、PC-E、SFC 一个不落，PC-E 版本再次被认为是最佳版本，同样是拜其搭载的 CD 光驱所赐。不过要说游戏系统的平衡性，还是 MD 版做得最好。在 2005 年，Falcom 推出了本作的重制版，更名为《伊苏 菲尔迦纳之誓》，增加了大量新剧情，使用《伊苏 VI》的 3D 引擎重制。本作后来也推出了 PSP 的移植版。



《伊苏 III》PC88 版


《伊苏 III》FC 版



《伊苏 III》PCE 版

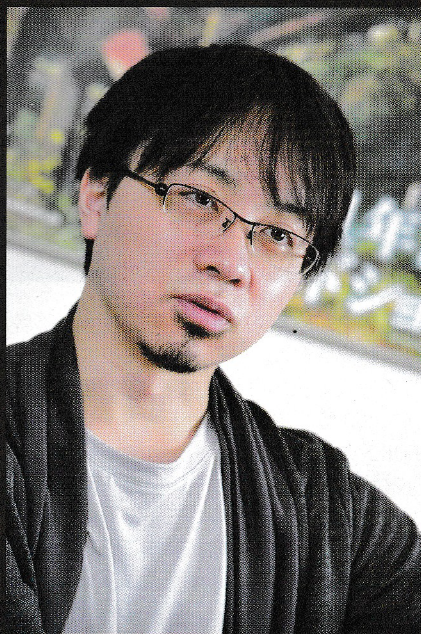
英雄传说

如今成为 Falcom 中流砥柱的 “《英雄传说》系列”，有着一个不起眼的开始。在 Falcom 的历史中，一直都在寻找突破口，进入市场更广阔、利润更丰厚的家用机市场，但是由于公司规模不够大，如果全力开发家用机游戏，就难以兼顾自己的 PC 游戏事业。与加盟 FC 阵营之前濒临破产的 Square 不同，Falcom 在 PC 游戏领域根基扎实，一直舍不得放弃 PC 游戏而全力投身于家用机。而由于其所开发的游戏总是首先考虑 PC 版，移植为家用机版本之后难以令人满意，家用机游戏业务因此一直做不起来。1988 年，《勇者斗恶龙 III》的发售成为社会现象，由其建立的 JRPG 标准构造深入人心。Falcom 也下定决心开发一款正统 JRPG，于是就有了《屠龙战士 英雄传说》（Dragon Slayer The Legend of Heroes）。



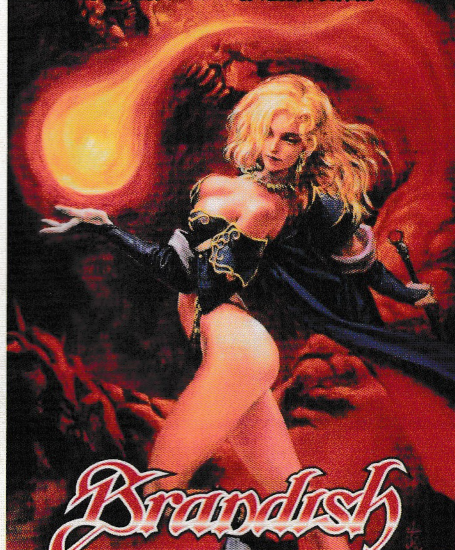
Hudson 发行的 PCE 光碟机版《英雄传说》

新海诚

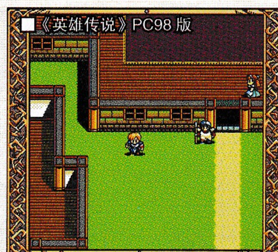


Falcom出身的名人中，最有名的并非游戏制作人，而是动画电影导演新海诚。

新海诚本名新津诚，1973年2月9日出生于长野县南佐久郡小海町，毕业于中央大学文学部。大学时代他经常到Falcom兼职，1995年毕业后就成为Falcom正式职员。新海诚制作的CG动画细腻唯美，他为Falcom制作的《英雄传说 卡卡布三部曲》和《伊苏II》的开场动画获得玩家的强烈反响。在Falcom工作5年后，新海诚辞职并全力投身到动画电影事业。2000年他的《彼女与彼女之猫》获得Project Team DoGA主办的第12回CG动画比赛大奖，2002年由他一人创作的25分钟全数字动画《星之声》以超高水准获得动画业界的强烈关注，并获得日本文化厅媒体艺术节数字艺术部门特别奖。2004年他的首部动画长片《云的彼端，约定的地方》轰动上映，高质量的作画与音乐获得大好评，从此新海诚这个名字成为日本动画界的超新星。



■《撼天神塔》保持了Falcom游戏的高难度传统。






■《英雄传说》PC98版

《英雄传说》显然受到了《DQ》的强烈影响，从第一人称视点的战斗画面、回合指令制战斗，到类似于史莱姆的怪物造型，处处透着《DQ》的味道。不过本作也有一些独创的地方，比如前期是踩地雷式遇敌，到了后期就变成可见式遇敌。此外还加入了自动战斗系统。故事讲述法伦王国首都遭到怪物袭击，国王在混战中被杀害，当时年仅6岁的王子塞利欧司被带到埃尔阿斯特之町抚养长大，10年后当他即将继承王位之时，埃尔阿斯特之町遭到怪物袭击，塞利欧司得知这些怪物是由法伦国的摄政大臣阿克达姆派出，为了阻止他的阴谋，塞利欧司和朋友们开始了冒险之旅。随着游戏的进行，会发现这一切与神秘的史前古文明有关……

除了PC版外，《英雄传说》也推出了PCE、MD和SFC版，同样也是交给其他公司移植与发行，同样是反响平平。当时所有人都没意识到一个新系列正在诞生。实际上在该作的游戏包装盒中出现的醒目LOGO是"Dragon Slayer"的大字，"Legend of Heroes"只不过是旁边的一排不起眼的小字。借"屠龙战士"之名诞生的"英雄传说"，直到5年后才迎来自己的出头之日……

多次尝试进入家用机市场的Falcom，为何每次都通过他人之手发行自家游戏的家用机版？Falcom为何不自己发行FC游戏？原因可能是当时任天堂对第三方发行商管制太严，出货量、发售时间乃至游戏内容都要严格按照任天堂的安排，而且通常必须是FC独占或限期独占。Falcom习惯了PC平台的无拘无束，难以接受任天堂的游戏规则。所以在进入家用机市场时，Falcom更看重与Hudson和世嘉的合作。1990年Falcom宣布支持PCE的Super CD-ROM2外设，公布了公司历史上首款专门为家用机开发的游戏——《迷城国度传说 风之物语》。这是木屋善夫在Falcom参与制作的最后一款游戏，后来更名为《风之传说 迷城国度》。

Falcom仍未从人才流失的伤痛中恢复元气。整个1990年除了几张《七星魔法使》的资料片外，仅仅推出了一款新作——3D主视点迷宫RPG《恐龙》。翌年，随着PCE的没落，Falcom转而与世嘉合作，双方合资成立了Sega Falcom，将Falcom的作品全面带到世嘉的主机上，这是Falcom首次正式进入家用机游戏发行领域。Sega Falcom是世嘉为了加强MD光碟机Mega CD主机的游戏阵容而出资成立的公司，创立之后在游戏杂志《BEEP！ MD》上长期连载"Sega Falcom通信"栏目，当初也准备打入国际市场。可惜因为Mega CD太短命，该公司在推出包括《英雄传说》在内的3款游戏后就停业了。

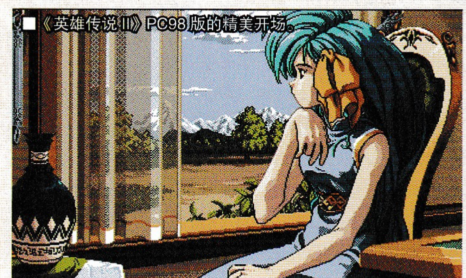
在《恐龙》发售时，Falcom召开新闻发布会，同时公布了4款正在开发中的游戏：《领土统治战》（Lord Monarch）、《英雄传说II》、《Popful Mail》和《撼天神塔》（Brandish），宣告了Falcom作品多元化时代的开始。《领土统治战》是一款挂上"屠龙战士"之名，其实与系列毫无关系的即时战略游戏。这款诞生于日式SRPG启蒙期的游戏更接近于《魔法风云会》等美式战略游戏，游戏开始后4大势力会同时行动，玩家下达指令时会暂停。游戏中引入了领土占领度、税率调整等要素，还附带关卡编辑器，是一款充满创新意识的战略游戏。《Popful Mail》则是一款风格可爱的横卷轴平台动作游戏，融合《伊苏》的战斗系统、《伊苏II》的魔法系统和《伊苏III》的横向视点，还加入了《迷城国度》的系统要素。不过在它的可爱外表下，隐藏着阴险的难度，毕竟这也是一款木屋善夫的作品。



■《撼天神塔》PC98版

1991年10月，Falcom终于恋恋不舍的放下了PC-88系列电脑，开发了一款专门针对PC-98系列电脑的游戏——《撼天神塔》（Brandish）。故事讲述流浪剑士亚雷斯与女魔道士朵拉对峙，在战斗中落入地底洞穴，当亚雷斯走出洞穴时，眼前出现了广阔的空间，前方有一座似乎能通往地上世界的巨塔，于是亚雷斯向着塔顶进发……本作仍然是木屋善夫监督，同样是《屠龙战士》式迷宫探索型动作RPG，侧重于机关解谜。系统上的特点是可以完全使用鼠标操作，因为有地图，而且可以在地图上做标记，所以不用太担心迷路。游戏的难度主要在于快速精确的鼠标操作要求，以及凶险的陷阱与谜题。武器有耐久度设定，使用一定次数以上就会坏掉，这成为系列的标志。本作还通过Koei推出了SFC版，而且发行了美版。

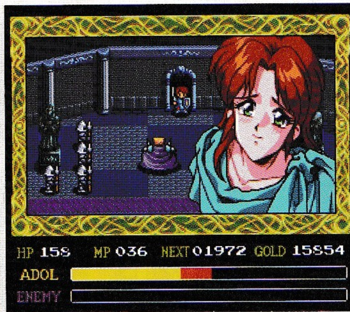
1991年的多元化努力之后，到1992～1993年前，Falcom又陷入低谷。作品数量减少的原因是游戏的制作规模在膨胀，Falcom正在酝酿几个重要的大制作。整个1992



■《英雄传说II》PC98版的精美开场

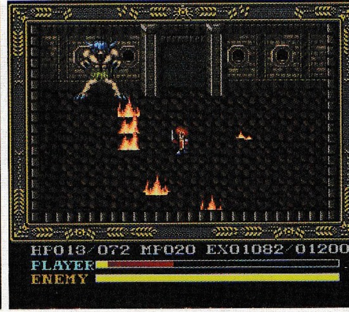


□《伊苏IV》PCE版





□《伊苏IV》SFC版



年，Falcom 推出的游戏只有一个《英雄传说II》。该作最大的话题性是 PC-8800 版使用了 9 张软盘，成为该平台有史以来容量最大的游戏。游戏故事发生在前作的 20 年后，主角是前作塞利欧司之子阿特拉斯，前作登场的众多角色都在本作出现，Falcom 还特别制作了精美的结局 CG。在本作发售同年，Falcom 推出了 OVA 版的《英雄传说 王子的旅立》，分上下两集，有录像带和镭射光碟版。故事方面以《英雄传说》一代为基础，不过角色与故事的发展都与游戏版有很大的差异，除了世界观背景和一些名称相同之外，基本上是一部完全不同的作品。

另一方面，通过 Hudson 发行的 PCE 版《伊苏》前三作获得玩家强烈好评，Hudson 希望 Falcom 尽早开发《伊苏 IV》，而 Falcom 正集中力量开发充满野心的《风之传说 迷城国度》。经过商议决定由 Falcom 制作原案剧本与音乐，实际制作由 Hudson 负责。由于《伊苏 III》的评价不高，玩家都期待回归二代，在游戏策划初期已决定系统方面回归二代。而因为 PCE 版是 Hudson 制作，所以 PCE 拥有独占权（该作副标题为“伊苏的黎明”），后来制作的 SFC 版是 Tonkin-house 公司另外开发的（副标题为“太阳的假面”），基本上是完全不同的游戏。两个游戏的共同舞台是有广袤树海的塞尔塞塔，在那里有消失已久的天使族人，故事所发生的时间段是在三代之前。可能是因为与 Hudson 的合作不愉快，Falcom 官方认定 SFC 版的剧情才是系列正统，而且这个后开发的版本最终比 PCE 版提前一个月上市，不过多数玩家认为 PCE 版更出色。

卡卡布史诗

两年的沉默之后，1994 年 Falcom 为玩家带来了两个惊喜。首先是 2 月份发售的《风之传说 迷城国度》。本作是 Falcom 首次获得家用机硬件商授权，首次专门为 PCE CD-ROM2 这个家用机平台而开发，从开始企划到发售历时 4 年。在开发之初，Falcom 就提出要活用 CD-ROM 的大容量优势，带给玩家前所未有的豪华内容，游戏总共由 12 章构成，聘请了豪华的声优阵容，并利用 CD 音源充分发挥 Falcom 在音乐方面的特长。可惜的是，Falcom 对于这种新时代大制作缺乏经验，加上人手有限，到《风之传说 迷城国度》发售时，PCE 光碟机早已日薄西山，3DO 已经带来了 32 位机时代，实力更强的 SS 和 PS 也即将到来，相比之下《风之传说 迷城国度》毫无画面优势。据说木屋善夫之所以在本作发售后离职，就是因为消耗公司大量人力物力，却迟迟无法将游戏做完，不仅导致 Falcom 几年来无米下锅，更错失商机。

Falcom 每一次为进军家用机市场而伤痕累累之时，总是紧接着出现一个大成功的 PC 游戏抚平它的伤口，使其继续固守自己的小小领土——这也许就是 Falcom 的宿命。

《风之传说 迷城国度》发售一个月后，奠定《英雄传说》系列”经典地位的《白发魔女》终于诞生，并开启了代表 Falcom 新时代的“卡卡布三部曲”。《英雄传说 III 白发魔女》的宣传口号是“诗般的 RPG”，以其感人至深的剧情获得绝赞，被《Comptiq》杂志评为 1994 年度的 RPG 大奖。十几年来 Falcom 的作品大多重系统轻剧情，而《白发魔女》的成功证明剧情才是 RPG 的灵魂。游戏从一个小镇的成人礼开始，青梅竹马的杰利欧与克莉丝为完成成人礼而携手踏上旅途，在他们的旅途中，不断听说“白发魔女”的传说。据说从很久很久以前开始，就有一个银发的女孩，她的眼眸如泉水般清澈，她能看到未来，她的足迹遍布世界各地，留下了无数关于她的传说。几年前她留下了对灾难的预言，然后从此消失……白发魔女的故事贯穿游戏始终，神秘的传说与悬念令人欲罢不能，而在此过程中点缀着杰利欧与克莉丝的浪漫故事，游戏世界观与故事的精致细节在当时可谓罕见。在美妙旋律的烘托下，具有强烈的感染力。实际上本作的剧本总量达到了 50 万字，创造了日本 PC 游戏历史上的新记录。国内玩家对 Falcom 的认识，应该大多是从本作开始。Falcom 的作品风格也从本作开始向着经典 JRPG 格调的方向定型。值得一提的是，由于当时 PC 游戏售价普遍高企，而且计算机存储媒介的成本飙升，从软盘到游戏卡带的成本都大幅提高，所以采用了 11 张软盘的《白发魔女》普通版价格高达 12800 日元，却依然获得玩家的狂热支持，仅 PC98 版本就先后再版发行 5 次以上，从 1999 年到 2007 年还陆续推出 6 个 Windows 版，其经典地位可见一斑。家用机版本方面有 SS、PS 和后来 3D 化重


□《英雄传说 III 白发魔女》如诗般的游戏意境。



□《英雄传说 III 白发魔女》PC98 版

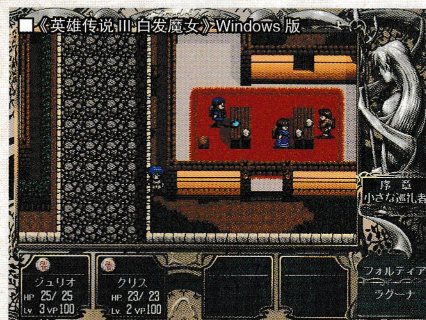


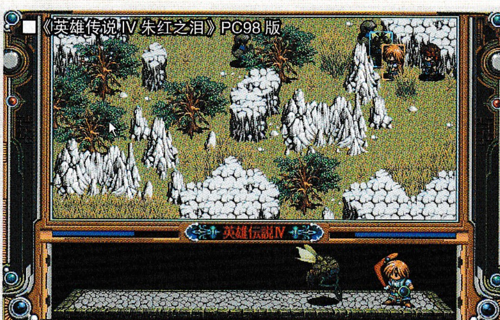
□《风之传说 迷城国度》活用光碟特性表现力全面提升。

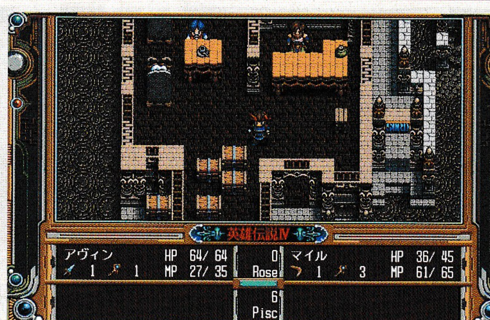


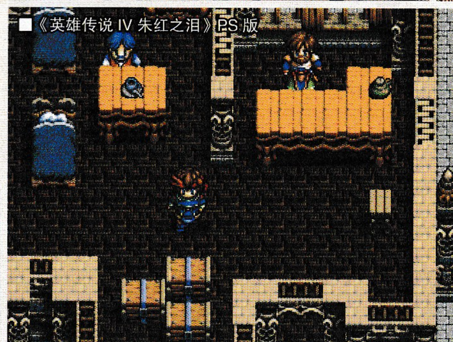





■《英雄传说III 白发魔女》Windows 版


■《英雄传说 IV 朱红之泪》PC98 版




■《英雄传说 IV 朱红之泪》PS 版

制的 PSP 版，SS 版由 Hudson 制作，是比较经典的一个版本。该作于 1998 年 2 月发售，价格为 6800 日元，其中加入了精美的过场动画并采用豪华声优阵容。

《白发魔女》轰动性的大成功之后，"《英雄传说》系列"正式成为 Falcom 的首席游戏系列，《卡卡布三部曲》第二作随即开始策划。剧本作者早川正成为玩家关注的名字，他用两年时间，为续作创作了同样恐怖的剧本量。续作《英雄传说 IV 朱红之泪》继续以卡卡布世界为舞台，不过这次是发生在西侧大陆艾尔・菲尔丁，故事设定于前作的 65 年前，即卡卡布历 936 年。游戏主角是自小父母双亡的兄妹艾文和艾梅尔，从小生活在大圣堂的他们因为欧库托姆教派的袭击而失散，很多年后艾文为了寻找妹妹而踏上旅途。与前作相比，本作的剧情更接近于传统 JRPG，主要通过支线任务塑造伙伴与 NPC 的性格。画面的精致程度有所提升、色彩更为鲜艳。由于前作的战斗系统遭到诟病，本作在系统方面明显进化，采用了类似于《迷城国度》的系统。新增的斡旋所提供了 120 多个任务，队伍成员可自由更换，特定任务需要特定人物，大大增强了游戏性。不过总体而言本作的剧情口碑不如前作。本作的 PC-9800 原版是 Falcom 首次尝试使用 MIDI 音源，音色表现令人满意。

卡卡布三部曲完结篇《英雄传说 V 海之槛歌》与前作相隔三年之后，于 1999 年 12 月 9 日登陆 Windows。本作是《英雄传说》诞生十周年纪念之作，为了发扬该系列的剧本优势，除了早川正外，本作还有小野聪子、竹入久喜、近藤季洋等合力撰写剧本。也许是为了彰显 Falcom 作品的音乐造诣，本作以音乐为主题，讲述能操纵旋律的水底之民用音乐换取力量，建立了繁荣的古文明。后来一个伟大的音乐家将古代旋律重现，一些出色的演奏者们将这些旋律带到世界各地。主角弗特和乌娜就是这些演奏者之一，他们为了追寻古代水底旋律"幻之乐章"而开始了巡回演奏之旅。本作的游戏系统又回归到《白发魔女》，追加了必杀技系统，魔法的特色在于共鸣魔法系与合奏魔法。与前两作一样，美丽的剧情才是本作给人留下感动回忆的理由。Falcom 娴熟利用音乐元素，为本作制造了许多令人难忘的剧情片段。

1995 ~ 2000 年间是日本游戏产业最辉煌的时代，家用机行业正在经历从任天堂到索尼时代的改朝换代。第三方纷纷攀附索尼，游戏开发进入了大投资、大制作的新时代。而错过了任天堂时代的 Falcom 因为缺乏资本积累、也无法上市融资，无法为 PS 开发原创大制作，只有继续守住 PC 游戏市场，在 Windows 新时代里继续吃老本，《伊苏》、《撼天神塔》、《领土统治战》、《七星魔法使》和《英雄传说》轮番上阵，保持着高价格、低销量的核心向经营策略，与价格普遍控制到 6800 日元以下的 PS 游戏渐行渐远……



■《英雄传说 V 海之槛歌》缔造了又一个浪漫史诗。

空之轨迹

2001 年，Falcom 将游戏部门与其他事业部门剥离，游戏部门即"日本 Falcom 株式会社"，由山崎伸治担任社长。而原公司更名为"株式会社 Falcom"，从事 IT 基础研究和投资事业等。这一年 Falcom 的重点之作是酝酿 4 年之久的新品牌——《双星物语》(Zwei!!)。

《双星物语》是继《Popful Mail》之后 Falcom 再次走萌系路线。游戏标题中的"Zwei"即德语中"二"的意思，指的是游戏的两位主角皮皮洛和布库尔。游戏目的是在漂浮大陆的迷宫里寻找失窃的神像，游戏的自由度较高，玩家可以任意前往各个迷宫，与迷宫里的魔兽战斗，解开谜题。特别之处在于打倒敌人后并不直接获得经验值，而是获得大餐，吃掉之后才能得到经验值，或者恢复体力。游戏还加入了宠物育成系统，培育出强力的宠物在战斗中会发挥重要作用。总的来说整个游戏的节奏清新欢快，耐玩度较高，水彩画般的精美 2D 画面非常养眼。


▶加藤正幸会长（左）与山崎伸治社长（右）。

错过了 PS 时代的 Falcom 在前沿技术方面显得有些力不从心，多年来 Falcom 的游戏以精美的 2D 画面为特征，但 2D 的时代正成为过去。Falcom 内部也开始研发 3D 技术。在 2001 年 5 月，Falcom 官方公布了一款未定名的新作，首批公布的截图赫然是 3D 画面。然而在这次的技术转型中，Falcom 再次被自己羸弱的技术力绊住了脚步。2001 ~ 2002 年 Falcom 推出的新作只有《双星物语》，其他都是一些冷饭。Falcom 深刻地感受到 3D 时代扩大公司规模、引进新技术人才的迫切需要。换句话说，Falcom 需要的是资金，开发 3D 引擎、制作 3D 游戏都需要比过去更多的人力物力。为了融资，Falcom 于 2003 年 12 月 2 日在东京证券交易所创业板上市，在上市的同时积极公布了正在开发的多款新作，以及授权给其他公司开发发行的大量新作计划。同时 Falcom 也开始与韩国公司合作，部署网游市场以及手机游戏市场。

2003 年 9 月，首次迈入 3D 时代的《伊苏

VI 纳比斯汀的方舟》终于上市。故事发生在前作的 3 年后，亚特鲁被艾伦西亚大陆边缘海域的迦南大漩涡卷入一个被漩涡环绕的迦南群岛，于是展开了围绕"有翼人"之谜的冒险物语。与前作时隔多年，以 3D 化形态重生的《伊苏 VI》在发售前获得系列玩家们的强烈期待，官方限量发行的 3 万套限定版在发售一周前已经被预订一空。游戏发售后连续 4 周蝉联《周刊 ASCII》游戏销量榜榜首，为大萧条的日本单机游戏业再次注入活力。本作采用 Falcom 独有的 3D 引擎技术，既有 3D 游戏的空间感，又保持了 2D 游戏的精致细节，对话时仍然有精美的人物插画。为了兼顾新手和老玩家，本作提供了"普通"、"困难"和"噩梦"三种难度。Falcom 似乎有将本作打造为系列集大成之作的愿望，其中包含了系列前 5 作的故事背景，前几作的多名角色在本作中登场。战斗方面更强调动作快感，在 3D 环境中，亚特鲁的跳斩、冲斩等动作更生动利索。

《伊苏 VI》的成功以及顺利上市获得的资金为 Falcom 摆脱了经营危机。在 2004 年，渐入佳境的 Falcom 推出了一款象征其再度复苏的重要作品——《英雄传说 空之轨迹》！

在"卡卡布三部曲"完结 5 年后诞生的《空之轨迹》可谓雄心勃勃，分为"FC"、"SC"、"The 3rd"三篇，总销量超过 90 万套，Falcom 由此进入"《轨迹》系列"的辉煌新时代。在《伊苏 VI》中表现出色的 3D 引擎被沿用于《空之轨迹》，故事发生在一个由"导力器"技术支撑的架空世界，富庶小国利贝尔引起领国的虎视眈眈。见习游击士艾丝蒂尔和约修亚踏上了成为真正游击士的冒险之旅。2006 年 3 月发售的"SC"则是讲述艾丝蒂尔周游全国寻找约修亚，在此过程中发现了政变幕后的谜之结社组织。相当于后传的"the 3rd"于 2007 年 6 月 28 日发售，讲述的是星杯骑士凯文的冒险。本作不仅在日本国内大热销，在韩国发售时也获得狂热追捧，虽然游戏



▲风格清新的《双星物语》。

售价高达 6.82 万韩元（约相当于 8000 日元），但通过 Falcom 官网销售的 1000 套限定版在 24 小时内迅速售罄。另外本作还推出了漫画和动画版，漫画版从 2010 年 12 月开始发行，总共两卷。动画版则是在 2011 年 10 月作为"Falcom 创立 30 周年纪念作品"推出，分上下两集。

在 2004 年 Falcom 还推出了一款摸索新类型的游戏——《咕噜小天使》(Gurumin)。游戏选定于圣诞节当天发售，是 Falcom 有史以来首款采用全程语音的 PC 游戏。虽然游戏类型是动作 RPG，但是玩法却与 Falcom 过去的任何游戏都不一样，游戏主角帕林用她的强力钻子进行战斗和解谜，更像是一款动作冒险游戏，其乐趣就在于用各种各样的钻头发挥出不同的效果。

2005 年 11 月，Falcom 与 MMV 缔结战略合作关系，目的是将 Falcom 的作品进行多媒体发展，包括动画、游戏音乐 CD 销售、游戏软件在海外的发行等。同年 Falcom 决定加盟 PSP 游戏开发阵营。这是自《伊苏 V》之后，Falcom 相隔 11 年再次正式回归家用机市场。其实从 Falcom 多次参入家用机阵营的努力不难发现，每次 Falcom 选择支持的平台都不是当时最主流的平台。2005 年时 NDS 的领先优势已经很明显，Falcom 却选择了处于劣势的 PSP，理由与过去一样——最主流的主机上必然是家用机游戏大厂们巨作集中的舞台，以移植为主的 Falcom 作品难以出头。这也算是一种"宁做鸡头不做凤尾"的原则。Falcom 的这种策略连番失败，但是这一次，它终于苦尽甘来……





■《双星物语》水彩画般的游戏画面令人陶醉。



■《伊苏 VI 纳比斯汀的方舟》兼具 3D 的空间感与 2D 游戏的细腻感。



转型之轨迹

2006年，在Falcom度过了四分之一个世纪之时，终于第一次真真正正地实现了向家用机的成功转型。首先是《咕噜小天使》于夏季正式登陆PSP，紧接着在9月份《英雄传说 空之轨迹FC》PSP版发售。当时RPG仍然是PSP十分欠缺的游戏类型，《空之轨迹FC》作为一款内涵丰富的经典JRPG在PSP玩家中获得强烈反响，销量达到11.4万套。这也许不是一个值得骄傲的数字，却是Falcom几十年来在家用机上尝到的最大甜头。此后《SC》、《The 3rd》相继在PSP上推出，销量分别达到9.3万和8万套。据雅虎游戏频道在2008年进行的读者调查，《空之轨迹》获得了PSP RPG类型满足度的第一位。在参入PSP阵营的同时，Falcom的网游事业也开花结果。与电游社合作的《七星魔法使Online》从2006年开始正式开放，与韩国公司合作开发的《伊苏Online》、《双星物语Online》、《咕噜小天使Online》同时启动。2007年，近藤季洋就任Falcom社长，原社长山崎伸治改任顾问。

在近藤季洋为首的新领导层带领下，从2008年开始，Falcom的事业全面向PSP转移。2008年发售的4款游戏中，PSP占了3款，PC游戏只有一款《双星物语II》。2009年，"《伊苏》系列"也全面登陆PSP。不仅推出了《伊苏I·II》，更是专门为PSP打造了《伊苏7》。这是Falcom 14年来首次为家用机开发原创作品，事实证明这是一个正确的决定，该作在日本和北美两地实际销量达17.5万套。欧美玩家对本作评价极高，RPGamer网站将其评为"2010年最佳PSP RPG"，RPGFan网站将其评为"E3最佳RPG"。

由于《伊苏7》的成功，进入2010年后Falcom从PC游戏事业全面撤退，将全部精力投向PSP。这一年推出的3款游戏全部为PSP版，分别是《伊苏 菲尔迦纳之誓》、《伊苏对空之轨迹》以及《零之轨迹》。专门面向PSP制作的《零之轨迹》销量为12万套，该作在日本并未推出PC版，不过授权北京欢乐百世专门面向中国推出了PC中文版，正版销量超过8万套。对Falcom来说，《零之轨迹》最重要的还不是销量，而是在家用机玩家群体中收获的良好口碑。本作获得了CESA"日本游戏大奖"的年间作品部门优秀奖，这无疑是对Falcom正式转型为家用机游戏开发商的最佳认可。



2010年，PSP在日本超越了NDS和Wii，成为年度最畅销的游戏机。总是选择非主流的Falcom意外成为主流主机上的主要开发商。此时日本游戏业的惨淡处境反而给了Falcom大展拳脚的最佳机会。由于PSP、NDS、PS3、Wii多部主机同时并存，SE、NBGI等家用机大厂的开发资源被多个平台分散，不再像过去那样集中精力为一个平台开发大作，JRPG的大制作因此越来越少，在JRPG式微之时，保持品质就是一种进步。"《轨迹》系列"与Falcom过去的RPG名作相比并没有质的进化，但是因为JRPG类型制作水准的普遍降低，Falcom的游戏不再被大作淹没，真正成为了家用机世界里的一线作品。2011年9月发售的《碧之轨迹》是Falcom创立30周年纪念作品，打出了"英雄传说史上最高潮"的宣传口号，以出色的剧情与充满爽快感的系统再度推高前作所蓄积的人气，销量一举突破20万套。在该作发售之前，Falcom已于TGS期间表态支持PSV，同时公布了《伊苏 塞尔塞塔的树海》和《英雄传说 零之轨迹》。虽然PSV发售后主机销量不佳，但Falcom将会坚定地继续这条已经选择的道路。对员工数量至今不到50人的Falcom来说，所支持的主机是否最畅销并不重要，重要的是自己专心致志地将游戏做好。哪怕这部主机只有一两百万的用户，用心做出来的游戏总会有足够多的人欣赏。况且Falcom并没有百万的雄心，只要有10万套的销量就能让它知足，每年两三亿日元的营业额就能维持它的顺利运作。在这个开发成本动辄数十亿日元的时代，我们不能奢望这样的小公司为我们创造出下一个《最终幻想》，但它坚持至今的经典JRPG虽然没有华丽的外表，却同样能打动我们的心灵。

30年的不变理念

——Falcom社长访谈录

Falcom现任社长近藤季洋（Toshihiro Kondo）从1998年开始加入公司，从IT部门的普通小员工做起，最终成为公司的社长。在日本PC游戏行业全面没落的逆境中，他带领Falcom成功转型为家用机游戏领域的重要势力，并最终依靠PSP崛起。在日本游戏开发商和日式RPG衰退之时，《伊苏》与《英雄传说》这两大系列市场份额不断提升。Falcom正成为PSP的重要开发商之一，而且也表明了今后将全力支持PSV的立场。经过30年的发展，Falcom的作品始终保持着一种独特的风味，而且始终坚持对单个游戏平台的执着……



问：Falcom现状如何？当前的企业理念是什么？

近藤季洋（以下简称TK）：我们的企业理念30年来从未改变，那就是：专心致志地制作游戏，用心做好细节。我们非常注重细节，30年来一贯如此。

问：Falcom的游戏风格似乎都没怎么变过，而且看起来也不准备随着业界的潮流和趋势而变？

TK：每当有新人入社，我们不会对他们进行培训，不会告诉他们该怎么做。13年前我加入公司时，也没人教我该怎么做。但是我看到了当时正在开发的Falcom游戏——我觉得它们也在看着我，你能感受到这些作品的存在感，我知道自己一定要达到那样的标准，这是我努力的动力。那种氛围是每个新人加入公司后都会自然而然感受到的，这也许就是我们长久以来能够薪火相传的理由。

问：早年的老员工还都在公司里吗？

TK：您说的是80年代的那些？已经所剩不多了。

问：Falcom的美术风格很有特色，而且似乎传承至今，为什么呢？

TK：这可能是因为加入公司的新人们都很喜欢Falcom的游戏，所以都是为了做出同类的游戏而近来的，是为了让他们所热爱的游戏实现进化而来，这也许就是我们的游戏里总是充满Falcom特色的原因。日语里有个词叫做“老铺”，指的是那种始终坚持传统的店，比如有一些米饼店存在了200多年，这就是有历史底蕴的人们。

问：您本人是Falcom游戏的粉丝吗？这也是您当年加入公司的原因？

TK：是的，我可是铁杆粉丝呀！加入公司之前我自己经营了一个同人网站。如今我早已是公司的社长，但是还有不少人记得当时我开的网站哦！现在还有人在网上问：“这个近藤社长就是当年那个同人站的近藤吗？”大家都很吃惊，也为我高兴。

问：您还是玩家时最喜欢的Falcom游戏是哪个？

TK：《英雄传说3 白发魔女》。这是我最喜欢的游戏，我喜欢它的剧本和角色。实际上我也为这游戏开了个同人站。

问：目前Falcom似乎很注重“《英雄传说》系列”啊，尤其是其中的“《轨迹》系列”，这跟您的个人偏好是否有关？

TK：Falcom三十年来一直是以开发PC游戏为主，但是从《空之轨迹》开始，我们在PSP上获得了大批铁杆支持者。因此我们才会专注于“《轨迹》系列”，因为我们要满足PSP的粉丝们，所以决定为PSP开发原创的《零之轨迹》。

问：这是你们近年来最成功的游戏之一吧？

TK：最初推出《空之轨迹》时，PSP的市场没有现在那么大，所以卖得并不是太好。但是之后我们在销售上做了很多工作，而且也有一些幸运的成分，比如PSP市场的膨胀。因此当《零之轨迹》推出时，销量非常可观。

问：在美国最出名的就是“《伊苏》系列”了，您对该系列怎么看？

TK：当然，这也是我最喜欢的系列之一。当年我在中学时玩了PC-Engine版的《伊苏I&II》，这游戏好到让我震惊啊！而《伊苏7》则是我制作和执导的，对我个人而言也是一个有强烈羁绊的作品。

问：日本人长大之后因为工作和家庭的关系通常就不怎么玩游戏了，而美国玩家还会继续玩，你们对于受众的变化有何对策？

TK：其实我们有非常忠诚的粉丝，而且《伊苏》也是一个很老牌的系列，玩家似乎一直都在玩的。我们开始在PSP上开发游戏之前，我们粉丝的平均年龄可能在30来岁左右，还有不少40多岁的。而开始在PSP上推出游戏之后，我们得到了很多年龄稍低的玩家，PSP的很多玩家一般在二十五六岁左右。

问：日本的很多PSP游戏都很宅，有很多萌要素，你们似乎在刻意避免这些内容？

TK：Falcom的理念从一开始就从未改变，那就是在设计游戏时，首先要确保游戏系统的乐趣，公司里也有人会说：“如果系统不够有趣，就用一些角色吸引玩家吧。”这种游戏会被取消，这些人会受到处罚。这是我们避免走入宅方向的强烈理念。

“《伊苏》系列”重视的是动作，我们是根据动作来设计角色的，如果动作修改了，角色也有可能修改。我们不能说完全没有那些宅要素，“《轨迹》系列”就有那些要素，但是我们会尽量避免，游戏系统才是关键。

问：这种游戏开发方法是从何时开始的？最近是否有所变化？

TK：我加入公司时就是那样的了，所以我也不大清楚这种文化有多悠久。一般来说游戏开发的过程就是不断修改的过程。

问：这种理念在欧美很普遍，但是日本开发商据说都是严格按照原案来制作的？

TK：发行商和开发商是两种不同的公司，要考虑进度、预算等问题，所以很多人只能严格按照原案。但是我们什么都是自己做的，我们可以不断修改直至做出满意的游戏。Falcom创始人加藤正幸曾教导我们要做出自己100%自豪的东西才能打入市场，当然这很困难，通常也不大可能做到100%自豪，但我一直以此为目标。

问：如今加藤还有参与公司运作吗？

TK：他将大部分工作都交给我了，不过经常还会给我一些建议。他的话我一直铭记在心。

问：您刚才说曾执导了《伊苏7》，社长参与游戏开发可不多见啊，这对Falcom有何影响？

TK：我刚加入公司时负责的是服务器和网络系统的维护，第二年开始就参与游戏开发了。我开发了很多年的游戏。通常在别的游戏公司里，宣传部和开发人员都相处的不好，宣传部的人会说：“我们需要爆乳！”而开发人员就会说：“不行，我们做的是游戏，不是H动画。”而我明白游戏开发，我觉得这可能就是大家要我当社长的原因，因为我能处理好销售和开发部门之间的关系，开发者们会比较乐意听我的。

问：最近你们正在与XSEED合作将你们的游戏带到美国。你们在开发游戏时会考虑西方玩家吗？

TK：很多年前我们将作品打入西方时，仅仅是授权给其他的公司发行，所以在开发层面没有考虑过。但是几年前我们开始与XSEED合作，虽然我们的作品仍然专注于日本市场，但是也会开始考虑欧美玩家的口味。我们希望西方玩家能喜欢我们的PSV新作《伊苏 塞尔塞塔的树海》，我们为之付出了很多的努力。

问：你们有没有考虑过其他平台，比如XBLA和PSN，甚至是Steam或者手机？

TK：详情目前还无法透露，不过我们正在从其他平台厂商那里购买设备，目前正在对这些平台进行分析。不过我们仍然会坚持以一个平台为主的原则。Falcom不是一家大公司，不能同时开发太多游戏，不过我们会考虑与其他公司合作。

问：您对GREE等社交游戏怎么看？

TK：社交游戏的趣味性让我吃惊，我也玩日本的大人气游戏《怪盗ROYALE》，一玩就是六个月。这种游戏会让你玩到忘我的境界。这游戏不是游戏开发者想出来的，这也让我吃惊。我一直在很认真地思考这种局面，但我认为仅仅是因为市场很大就带领Falcom贸然进入是不明智的。

《零之轨迹》发售后，我们在游戏制作的手法方面没有什么大改变。我们开发游戏的方式一直在进化，但是公司的整个方向从未改变。



《星球大战 旧共和国》2亿美元的网络世界

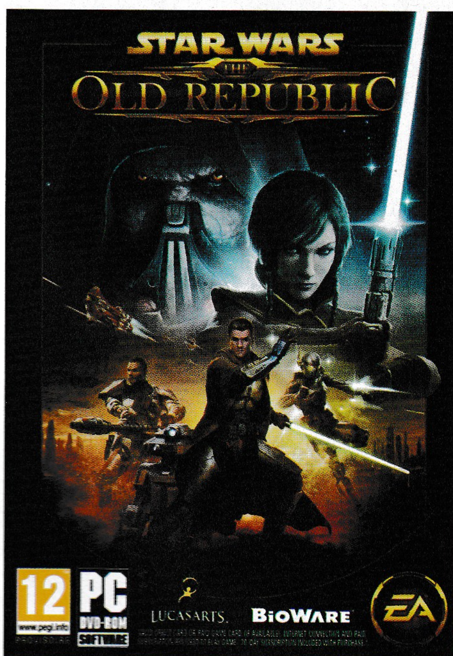
史上开发成本最高的游戏不是《MW3》也不是《GTAV》，而是为狙击《魔兽世界》打造的网游史诗



它可能是有史以来制作规模最大的娱乐产品，分布于四大洲的800多名开发者为它花费了6年的时间。据《洛杉矶时报》报道，它的开发成本将近2亿美元。它的故事总长度可达1600小时，还有数百小时的故事正在创作中。大约有1000名演员为其中的4000多名角色配音，并对应三种语言。它的剧本量庞大到作家们需要为它拟定一本1000页的"圣经"，以确保不同作者创作的故事细节不出现偏差。《吉尼斯世界纪录玩家版》的最新版本已将其收录为"史上成本最高游戏"、"配音量最多的游戏"。

它并非电影或电视剧，而是《星球大战 旧共和国》，史上开发成本最高、野心最大的游戏。

在德克萨斯州奥斯汀市郊，在一座厨师学校附近，有一个仓库改造的办公楼，占地将近5000平方米。那里就是《星球大战 旧共和国》的专用制作基地。在电影票房、电视收视率和音乐销量都在全面下降的今天，网络游戏业仍是一枝独秀。去年虽然美国的电视游戏行业在萎缩，但是根据统计，在线游戏的总营业收入从65亿美元增长到70亿美元。《星球大战 旧共和国》作为EA挑战《魔兽世界》的野心大作，被吹捧为网络游戏的一次飞跃，正如1977年第一部《星球大战》电影改变电影业一样，EA希望本作为网络游戏制定新标准。



BioWare游戏开发部联合主管Rich Vogle表示，《星球大战 旧共和国》对游戏来说，就像当年电影从默片时代进化到有声电影时代。为了收回巨大的投资，EA需要获得100万愿意支付60美元购买游戏，然后再每月支付15美元的玩家。该作于2011年12月底上市，用户数量迅速突破百万，但是在30天免费期过后，很多人会在尝鲜后放弃。开始收费之后的用户增长速度才是本作能否成功的关键指标。

在BioWare的奥斯汀总部，400多名游戏设计师、程序师、写手和美工已经沉浸在《星球大战》的世界中，环绕他们的是霍斯冰雪星球的地图，是赏金猎人的盔甲，甚至蕾雅公主家乡的5日天气预报。

BioWare将大部分美术工作外包给中国、俄罗斯和爱沙尼亚，动作捕捉部分是在洛杉矶和温哥华制作的，配音是在纽约、伦敦和巴黎制作的，分别录制了英语、法语和德语。质量测试工作在罗马尼亚、阿根廷和印度完成，技术支持在弗吉尼亚进行，客户服务中心开设在爱尔兰。由于要经常出差，在奥斯汀和EA总部红杉市之间甚至有专用的定期班机接送员工。BioWare联合创始人Greg Zeschuk生动地描述道："将这一切协调运作起来，就像教大象跳芭蕾。"

《旧共和国》的开发者们希望在根本上改变网络游戏的体验。在多数网游中，玩家独自或组队参与的任务或多或少的会有一些剧情时刻，而《旧共和国》的世界会因为玩家们的行动而改变。游戏的总体背景故事由8条主线构成，灵感并不局限于《星球大战》，而是来自各种电影与小说。玩家在游戏开始时所选择的职业会在很大程度上决定今后碰到的冒险类型，比如选择走私者，就会碰到类似于电影《妖魔大闹唐人街》的故事。而选择骑兵的话，就会经历《兄弟连》一样的故事。

本作的首席剧作家Daniel Erickson带领16名主要作者创作了《旧共和国》所在星系的每一个细节，详细到星际婚礼的习俗、某些异星种族大便的形状……这些内容被收藏在BioWare的数字图书馆里，被称为BioWiki，只有BioWare的员工才能访问。

《星球大战 旧共和国》的灵感起源于2005年的一次会议，Vogel与BioWare的两位创始人Zeschuk和Muzyka当时进行了首次的探讨。在筛选了《指环王》、《权力游戏》、《蜘蛛侠》等题材后，他们最终决定与《星球大战》创造者乔治·卢卡斯签署联合发行协议。卢卡斯对于将世界观背景设定在《星球大战》史前时代的旧共和国很感兴趣，因此同意给予Muzyka和Zeschuk几乎完全自由的创作掌控权。LucasArts派驻BioWare的人员只有在某些内容确实过激的情况

下才要求修改，比如某个与性奴隶有关的场面。由于故事发生在电影版的3000多年前，因此与电影中黑武士和卢克天行者的故事不会产生冲突。玩家的行动会影响到“旧共和国”的世界，但是《星球大战》几十年来各类作品所确立的世界观大多是发生在电影版的故事前后，与这过于遥远的史前时代不会产生前后不符的情况。

从商业角度来说，盈利的潜力非常诱人。《魔兽世界》在过去7年来创造了超过30亿美元的纯利润，远远超过任何娱乐产品。而《魔兽世界》的商业规模就是EA的目标。前Vivendi Games首席执行官Bruce Hack说：“在娱乐产业里，再也没有其他机会能像这样赚钱，因为人们会持续不断地付钱游玩。”

不过风险也是空前的，除了将近2亿美元的开发成本外，今后每年还要花费数千万美元进行内容的更新。而且传统收费网游的市场似乎要走入下坡路，《魔兽世界》去年流失了将近200万玩家。此外，《星球大战》虽然是娱乐产业最响亮的招牌之一，但是玩家们恐怕很难在这个3000年前的世界里找到许多他们所熟悉和喜爱的东西。

不过在EA和BioWare看来，《星球大战》这个名字只是让玩家尝试的一个诱饵，他们将会靠出色的游戏品质留住玩家。已经有不少玩家体验《旧共和国》之后爱上了这个世界。家住Burbank的Jeff Hollis和他的妻子Deirdre因为对本作的热爱而建造了TORWars.com，他们还在自己的身上留下了“Star Wars”的刺青。一个星期日的夜晚，在他们3岁的儿子熟睡时，游戏的公测结束，他们拦截一艘绝地战船的目标失败，Jeff说：“当时我们放声大哭，我们已经习惯了这游戏成为生活的一部分。”

小岛秀夫：崛起、兽人与改变



小岛秀夫正努力改变，《潜龙谍影 崛起》的失败与重生只是成长过程中必经的烦恼

斯内克在《潜龙谍影4》中本该走向生命的终点，那样带着他一路走来的小岛秀夫才能走向新的开始。在《MGS4》发售后，他说：“其实在这条路上走的每一步，我都希望将他终结。”

2011年12月，小岛秀夫在Konami的Tokyo Midtown大厦总部里接受了欧美记者的采访，随后他成为《PS官方杂志》最新一期的封面人物。小岛秀夫说，在开发《MGS4》时，他又一次想“杀掉斯内克”，但是开发团队的所有人都强烈反对，所以他只能再次妥协。“虽然我一直想要结束这个系列，但是如今作为一个制作人回顾过去，我知道只要还有人想玩，就要满足他们的需要，所以这也不是什么坏事。但是作为一个游戏创作者，我希望将他交给别人。”

小岛秀夫经常强调游戏制作人和创作者这两种身分的区别，一方面《MGS》给他带来了享誉世界的名声，另一方面他也成为这种成功的奴隶。他被绑在了《MGS》的战船上，难以追求自己的其他创作理想。他说：“我的内心是一个创作者，但与此同时我又要管理商业层面，要考虑游戏的销量。二者要达到非常精妙的平衡。”



“需要声明的是，我并不是不喜欢‘《潜龙谍影》系列’，如果我有无穷的时间，或者分身有术，我会同时制作《潜龙谍影》和其他新作。但这是不可能的，所以作为一个创作者，我想让年轻一辈接手，自己去探索新领域。“

“让年轻人接手”的《潜龙谍影 崛起》最终并不顺利，结果不得不外包给白金工作室开发。尽管如此，小岛秀夫仍然会在最基本的层面对本作进行原则性的把关，“如果我认为有哪些地方超越了底线，或者违背了《Metal Gear》的所有本质，我就会提出异议。不过我会尽量不读这款游戏的故事，因为一旦我读了下去，我就会忍不住要修改，这样就又被拖回去了。”

《潜龙谍影 崛起》的中途失败反映了一个问题：小岛组的年轻一辈开发者们有很好的创意，而且能够将“一切皆可斩”这个巨大的技术挑战给克服了，但他们却缺乏对全局的把握能力。结果因为所有的场景都可以被“砍掉”，以至于关卡设计失去了意义。因为不管你将关卡怎么设计，都会被玩家砍成你根本想像不到的样子，最后将变成一个无比枯燥的砍柴游戏。此外小岛组的开发者们都习惯了制作潜入游戏，他们不知道如何让这种拿刀乱砍的游戏变得有趣。当小岛秀夫自己开发的《潜龙谍影

和平行者》完成后，《潜龙谍影 崛起》也陷入了停滞状态。小岛秀夫对其进行了检查评估，然后在2010年末失望地决定将该作取消。

《潜龙谍影 崛起》被取消后，小岛秀夫对于已经做完的动作捕捉、剧情等内容感到很浪费，希望找个法子把这些内容回收利用。他找了不少欧美开发商希望将《崛起》延续下去，不过最后还是选择了日本的白金工作室。小岛秀夫说："日本刀是我们的主要概念，这很难向外国的开发者解释。欧美有很多我喜欢的开发团队，但是我想如果把这项目给他们，一年后我再看到它时就不是日本刀了，会被换成枪或者电锯之类的。"

白金工作室的稻叶敦志对于这个机会非常兴奋，他只用一个星期的时间就向小岛秀夫交出了工作计划。4个月后，他的团队就做好了第一个可运行的alpha版本。他们对原案进行了一些改动，首先是潜入部分被完全取消，其次是引擎从小岛组的Fox改为白金自己的内部引擎，因为他们的员工用得更得心应手。对于白金工作室的效率，小岛秀夫盛赞："游戏是高速动作，开发也是高速开发。如果这次成功了，将会是对游戏产业的巨大改变。"

小岛秀夫总是在期待改变。当年《MGS2》中的斯内克被替换成发售之前从未公开的雷电，这件事至今仍被业界津津乐道。对于这个决定，小岛秀夫说："游戏中的主角就相当于玩家，如果想要让新玩家上手，就要想个法子让他们与这个世界的角色互动。如果是斯内克，他已经是一个经验极其丰富的老兵，他和新玩家之间可能会有隔阂，所以我们决定使用雷电。"

小岛秀夫说，当他开发游戏时，会将自己想到的一切都装进去。他是先构思剧情，然后找到与之匹配的游戏系统。这与宫本茂等大师先想游戏玩法，再根据玩法凑个剧情出来的做法正好相反。据小岛回忆，当年他开发第一款PS游戏时，工作环境是非常轻松自由的，与当今业界充满压力的环境不同。他认为压力的增大正在给游戏业造成巨大影响，特别是对于日本。"如今的竞争激烈得多，看看全球范围的3A级大作，真正能引起玩家注意的可能只有10款，在这个层次上日本真的缺乏竞争力。"

很多日本同行认为财务压力的提高造成市场萎缩以及续作泛滥，小岛秀夫则有不同的看法。"我认为这主要是消费者需求决定的，目前消费者对他们拥有的感到满意。FPS卖疯了，所以对其他的需求就没那么大了，所以大家就不怎么想新创意。大家都满足于现有游戏的小小改进，我认为这不是什么大问题，不过同时也很希望看到一些新东西涌现。"

小岛秀夫承认，鉴于当今的业界局势，他也不怎么敢像当年创造《终极地带》那样打造原创新作，有新想法出现时，可能会先在网上发布，看看玩家的反应再说。或者从游戏设计的角度想出完全不同的创意时，也不得不使用现有的系列，《潜龙谍影 崛起》的诞生就是基于这种理由。但是这样并不妨碍开发者的创意发挥。

"制作一些全新的东西，系统、人物、世界观等一切全部重头开始，这在如今这个时代很难实现。"不过小岛秀夫说"很难"不代表"不可能"，正如他那款代号"兽人"的神秘新作。

"这个项目现在还不能透露太多，它将会是很特别的体验，和我迄今为止所做的游戏不大一样。表面上它会给人似曾相识的感觉，但深入之后将会是完全不同的。不过兽人计划要花很长的时间，所以我希望同时开发其他项目。"不过小岛确认这个"其他项目"肯定不是《MGS5》。

英国国防部求助游戏业

军方发现他们的专业模拟技术已远远落后于游戏

我们都知道美国和英国的军方经常用游戏来训练士兵，国防部也经常找一些游戏开发商帮助他们制作军事训练用的模拟软件。然而令人尴尬的是，这些专业模拟软件的逼真度往往远不如《COD》、《战地》那样的商业化大作，原因很简单——军方不可能像Activision、EA那样投入上亿美元来研发一个模拟软件。

与美国大兵一样，英国士兵也经常玩高质量的FPS大作，而由于长期受这些游戏的熏陶，他们对于英国国防部出钱开发的军事模拟软件早就提不起兴趣了。对于越来越依赖数字化模拟技术训练士兵的国防部，这真是一个令人尴尬的现象。

英国派往阿富汗的数千名士兵都曾使用模拟软件《Virtual Battlespace 2》进行模拟演练，这是一款商用游戏改造的程序，用于测试士兵们在受到敌人炮击时的反应速度。由于欧洲的债务危机，各政府部门都要节约开支，国防部也不例外，而在预算降低的情况下，使用模拟软件进行训练是一个比较经济的方法。英国的海陆空三军都在用模拟软件训练士兵，比如英国皇家空军就让飞行员新兵用iPad等平板电脑来练手，这样还节省了印刷飞行手册的钱。据统计这样一来每个训练生能够节省1000英镑。

在汉普郡的Portsdown，英国国防部国防科学与技术实验室的科学家与工程师们正在为士兵策划电子化训练。技术团队的队长是Andrew Poulter，他表示军方正在努力追赶游戏业的最新技术。他说："在1980和1990年代，国防部在模拟技术水平方面比游戏高得多。军用的模拟器都是最尖端的。而如今，花50美元买来的零售游戏比我们正在使用的工具逼真得多。事实是，在游戏业界



▲英国军方使用的《Virtual Battlespace 2》。

花在游戏开发上的总投资将会比用于国防的投资高得多。”

Poulter 正在负责“风筝计划”(Project Kite)，“Kite”是“知识信息测试环境”的首字母缩写。该计划的目标是让国防部的模拟训练技术水平重新走在最前沿，其手段之一就是从大游戏公司那里购买最新技术。最终目的是让受训练的士兵仿佛身临其境地身处战场之中。当然完全照搬游戏是不合适的。Poulter 和他的 9 人团队要将游戏中为了娱乐性而变得不真实的地方进行改正，比如武器的性能。“武器必须真实。一把步枪能准确命中三四英里外的目标就是不真实的，驾驶载具也一样。真实比娱乐性重要。”

英国国防部正在使用多种类型的模拟软件，从演习到扑灭飞机上的火，以及装甲车被路边的炸弹炸到该如何处理，一个士兵在军旅生涯中所能遇上的各种情况都可以模拟。有一个模拟程序是专门模拟阿富汗的各种环境。这些模拟程序还将在平板电脑上运行，这样水手、士兵和飞行员们就能随时训练实战技巧。Poulter 说：“《Virtual Battlespace》挺有意思的，我们希望训练者喜欢上训练，这肯定比在答卷的方框里打勾有意思得多。这样他们就会每天自觉地多花时间在训练软件上。”

Poulter 说，一个从阿富汗回来的指挥官告诉他，他的部队里有两个士兵迷上了用《Virtual Battlespace 2》演习，他相信这款软件已经多次救了他们的命。Pulter 说：“它是无法用价值衡量的，我们对此非常认真，它可不止是一个游戏。”

游戏开发者因间谍罪被判死刑

军事游戏开发者 Amir Mirzaei Hekmati 成为美伊冲突的牺牲者



▲ Amir Mirzaei Hekmati 与伊拉克士兵的合影。

一位疑为美国中情局间谍的游戏开发者于 1 月初被伊朗法院判处死刑。由于伊朗核计划的争端升级，美国与伊朗之间关系日益紧张，这次判决结果无疑是火上浇油。目前德黑兰与美国的关系已经降到 1979 年伊斯兰革命以来的历史最低谷。

被判处死刑的 Amir Mirzaei Hekmati 是美国人，现年 28 岁，曾在美国海军陆战队服役。2011 年 8 月，他被伊朗当局拘留，关于本案的详情并未对外公开。而 Hekmati 的家人表示他只不过是去拜访他的祖父母。他被伊朗拘留的消息直到 2011 年 12 月才被当局确认。白宫与美国国务院表示，伊朗检控方屈打成招的历史悠久，并否认 Hekmati 是间谍，要求伊朗即刻放人。美国中情局则拒绝评论。

白宫国家安全理事会发言人 Tommy Vietor 说：“我们强烈谴责此裁决，并将与我们的伙伴一起表达对伊朗政府的谴责。”

过去伊朗曾多次抓捕美国人，并以间谍的罪名将其打入大牢，然后在支付了保释金之后释放。但知情人表示，Hekmati 的案子是伊朗当局与美国建交 33 年历史以来首次将美国公民判处死刑。伊朗国际人权活动主管 Hadi Ghaemi 说：“这整个案子的政治动机非常明显，他们绝对没有将他定罪的证据。”

Hekmati 被判死刑的事件正在持续升级，有人为此建了一个网站：www.FreeAmir.org。Hekmati 的父母通过该站发表了声明。他的父亲 Ali 和母亲 Behnaz 表示，他们对于自己儿子被判死刑的消息感到震惊和恐惧。他们说：“我们相信对他的判决结果是不公正、不透明的，他的生命被当成了政治利益。”

伊朗政府新闻机构则表示 Hekmati 已经向检察官承认他是中情局派到伊朗的间谍，中情局对他培训了 10 年，目标是让他渗透到伊朗的情报部。

Hekmati 出生在美国亚利桑那州 Flagstaff 市，后来居住在密歇根州 Flint 市，他的部分家庭成员至今仍生活在那里。目前伊朗方面不允许他和家人联络，也拒绝他和美国派来的律师见面。据统计，在伊朗有家人或亲戚的伊朗裔美国人大约有 100 万。Hekmati 曾在 Kuma 公司工作，这家公司专业制作各类军事游戏，《德黑兰时报》对 Kuma 公司是这样介绍的：“这是一家由 CIA 提供资金的电脑公司，专门设计和发布免费的特别电影和游戏，目标是操纵公众对中东的认识。这家公司的目标是让伊朗和全世界的人民相信美国对其他国家所做的一切行为都是善意的。”

Kuma 曾于 2005 年制作了《袭击伊朗》，在游戏中玩家的目标就是破坏伊朗核计划。后来他们又制作了《刺杀本拉登》、《刺杀卡扎菲》等游戏。根据美国政府的一份报告，美国国防部曾经给 Kuma 9.6 万美元开发一个语言学习类软件，Hekmati 就是该项目的开发者。

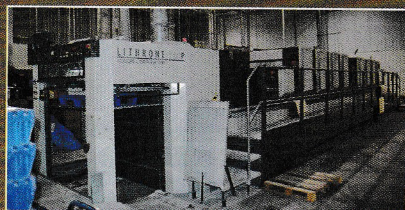
Hekmat 的死刑判决是德黑兰的伊斯兰革命法庭第 15 支庭签发的，不过美国的伊朗事务专家认为死刑不会被真正执行。过去几年来，在伊朗发生了多起与核计划有关的离奇命案，包括核物理科学家被刺杀、铀浓缩机遭破坏以及首席导弹专家被炸死等事件。如果伊朗不停止核计划，还将遭到以色列对其核设施的军事行动，以及欧洲和美国的石油禁运，从而导致其经济受到重大打击。实际上伊朗的经济已经受到很大影响，因此不得不重启核问题的和谈，但是另一方面伊朗又到处做小动作，这次的 Hekmati 事件就是其中之一。

过去曾经发生伊朗裔美国记者以及美国旅行者在两伊边境被抓的事件，但是后来都被释放，而这次 Hekmati 事件的不同之处在于他有军事背景。伊朗国家电视台播放了一段 Hekmati 亲自承认曾在 2001 年高中毕业后在美国参军的录像，他在伊拉克服役，接受了语言和间谍方面的培训。他承认是中情局派他到伊朗，并通过提供一些情报获取伊朗当局的信任，其中有一些情报正确，也有一些是误导的信息。在这段录像中，Hekmati 说着流利的英语和波斯语。而美国海军陆战队发言人 Stewart Upton 表示，Hekmati 在 2001 年 8 月到 2005 年 8 月之间确实在海军陆战队服役，2004 年被升为军士，然后派往伊拉克。而 Hekmati 的同事 Mike Hajjar 表示，对于他的被捕感到非常惊讶，因为：“大家都知道他不是间谍，他不应该有这种下场，他是我见过最好的人之一。”

零售游戏是怎样炼成的？

光碟生产过程图解

第一步：规划阶段。虽然游戏在临发售前最后几周才开始生产，但是发行商方面在一年前就会开始进行生产规划了。主要是大致确认上市时间，然后安排将最终游戏文件交给工厂的时间。通常时间都很紧，很多时候都只有7天左右的时间。



第二步：在大规模量产开始之前，游戏包装盒图案先要进行检查认定，工厂方面会提交最终检查确认用的样碟给客户进行最终确认。而这些实体样本要在工厂和零售商之间来回送，延长了生产周期。



第三步：生产过程开始！产量由发行商决定，主要参考数据是零售商那里的预订情况。接着工厂的机器就开始全速运转了。美国著名光碟厂Avarto表示他们能在7天内生产100～150万套游戏。



游戏开发完成后，只不过完成了第一步，从交出母盘到成品摆上货架，还有一个很复杂的过程。

一家参与了1990年代大量游戏软件生产的CD/DVD生产商的销售经理回忆说："当苹果决定把他们的3.5英寸软盘做成蓝色，所有的软盘都变成了蓝色。然后当IBM决定将3.5英寸HD软盘涂成灰色，其他软盘也跟着变成灰色。"潮流的变化很快，一个提供了1亿张软盘生产订单的大客户，可能会因为行业转向CD而在第二年减少到2.5万张。

如今他发现同样的变迁正在到来，而这次发行商们干脆抛弃了所有物理媒介。"过去业界对DVD和CD总是有需求的，我们最担心的是竞争对手。现在我们最担心的是技术正在改变。"

成本飙升的零售品

"数字发行"的崛起让游戏与影视节目的发行直接走向网络，零售业的利润也在持续降低。10年前数字发行已经重创音乐产业，现在它正在成为游戏业的威胁。目前游戏零售收入仍然远远高于下载收入，但DFC Intelligence最近预测这种状况将从2013年开始改变。前EA总裁Bing Gordon早就提出零售游戏的消失是不可避免的。数字发行更便捷、更省钱，正如MP3取代CD一样，数字发行也将取代传统游戏光盘。

如果光盘消失，首先会有大批光碟厂的工人失业。与其他可以交给中国生产的零售品不同，为了节约物流成本和时间，发达国家的光碟厂一般都在本国，开设在距离主要市场较近的地方。光碟厂不仅负责生产光碟，而且也负责包装和运输。这部分成本要占到多少呢？这取决于发行商所需的材料，纸张类型、说明书页数、印刷工艺、包装材质的成本差别很大，产量越大，就可以将平均成本压得越低。PC游戏的包装都比较简单，成本也比较低，NDS游戏一般都是在日本生产，因为是使用存储卡片，所以成本较高，一般每套游戏的生产成本超过12美元。Coral Graphics公司的Lee Ramsey在娱乐产品包装行业工作了20年，他估计一般标准游戏的印刷材料成本不到25美分，包装盒、光碟等成本稍高。这些成本与游戏业无关，主要取决于原材料的供应情况。比如塑料包装盒的成本与中东局势有很大关系，因为是由石油原料生产的原材料，所以中东局势紧张时，这部分成本就比较高。

Ryan Anderson从1998年开始在Duplium光碟厂工作，他估算石油有关的聚碳酸酯材料（DVD的主要生产材料）在过去3年来已经翻了一番。3年来，纸张的价格也提高了40%。由于零售价格并未随着这些原材料价格而提高，所以牺牲的就只能是生产商和发行商的利润。

除原材料成本外，家用机游戏还有权利金，此外还有物流成本。在游戏成品生产出来之后，发行商就要向生产商支付这部分的成本，但是零售商的货款却要在游戏发售两三个月之后才会回流到发行商手中。发行商不能用首批出货的收入来支付生产费用。Anderson说："所有人都在玩金钱的挪移游戏，所以大家对于订单数量和存货情况都小心翼翼。过去十年来我们扔掉了很多卖不掉的尾货。现在大家对这个更小心了，都要确保花出去的钱不会比赚回来的多。"不管金钱怎么挪移，纸张与光碟成本在整个成本结构中都不算多，特别是对于那些一线大作来说。

危机四伏的生产过程

由于生产周期很短，小小的延期很可能造成大问题。如果游戏送交索尼、微软、任天堂审核时被驳回，或者ESRB评级时间比预期的长，母盘交到光碟厂的时间就比预计的晚，而成品从光碟厂交到零售商的时间是有合同约束的，所以留给厂家的生产时间被缩短。这时光碟厂只能多开一些机器，或者调配更多人手加班加点。因为机器超负荷运转而损坏的情况时有发生，这不仅会造成维修成本的额外开支，还会导致整条生产线拖慢，这时就要让其他生产线更加超负荷的运

转，提高了其他机器损坏的风险。

原材料用光也会造成麻烦，不过这一点还比较好解决，通常在准备原料时都会有一定的余裕，流水线上总会有一些损坏的情况发生，一般会多准备 10 ~ 15% 的原料。不过就算计划得再周密，也有出意外的时候。曾当过原料经理的 Fry 说：“我记得有一次我们有一大堆 NGC 游戏的印刷材料用货车来运，结果遇上大风暴，货车的脱钩掉了，车身漏雨了，很多印刷品都泡烂了。所以说厂里有印刷机很重要，可以节省很多运输费。”

如果在操作上出了差错，那将成为光碟厂的噩梦。比如在包装盒上错用了网站的图片，出现了醒目的网站 LOGO 水印，又或者是序列号神秘消失。当机器已经全速启动，每小时数千张的光碟被生产出来，各方都有紧迫的时间安排。零售商与光碟厂一般会尽可能避免重新生产，只有那些会导致游戏卖不出去，或者严重损害发行商声誉的大错误才会被果断叫停。否则要是召回的话成本更高。

召回算是很少发生的大事故，不过也有发生的时候。如果是从零售商那里召回还容易一些，要是已经流向市场就更麻烦了。过去新作都是在发售当天才运到零售商那里的，但是后来沃尔玛引入了新政策，即在正式发售日之前数日甚至两个星期就收到货。这样如果发行商的发货时间比预计的晚，也不会导致上市时间推迟。

由于商店里的货架空间有限，多数游戏在货架上摆放的时间都不会太久，多数地方是留给刚上市的新作和大作。如果游戏滞销，有两种处理方法，一个是大打折，还有一个是返还给发行商，具体根据协议而定。在返还给发行商的情况下，零售商要自己支付运输费。一般来说，为了维持双方的良好关系，零售商会采取打折、与热销产品搭售等方式处理滞销品。最糟糕的情况是发行商不得不将游戏运到垃圾场填埋。

包装的简约化

近年来在节约成本以及节能减碳等号召下，游戏的包装越来越简单，包装盒的用料越来越少，不少厂商把说明书都变成了电子版。过去游戏包装盒的标准大小是 8 ~ 10 英寸，现在缩小到 5.25 英寸。不过包装盒小型化的幕后推手并非游戏厂商，而是沃尔玛那样的零售商。大约从 2001 年开始，货架空间就成为一个大问题，游戏厂商为了他们的游戏在货架上更醒目，其实更乐意采用更大的盒子，但是沃尔玛为了在相同的货架上摆放更多的游戏，要求发行商们使用更小的包装盒。而对于这种巨型零售商的意旨，多数发行商只能遵从。沃尔玛大约占游戏零售市场四分之一的份额，所有游戏厂商都不敢失去这条零售渠道。一位从业人士说，为了应对沃尔玛的要求，不少发行商一度使用了两种包装盒，一种专为沃尔玛准备，还有一种为其他零售商准备。后来发行商渐渐发现小巧的包装盒不会影响销量，还节约了成本，所以包装盒的小型化逐渐成为主流。

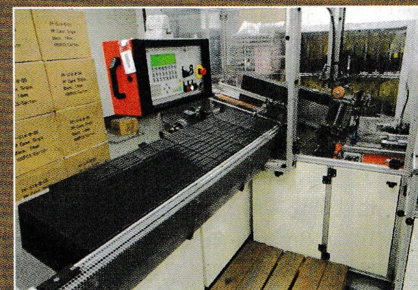
在这种潮流中，不仅华丽的大包装盒消失了，印刷精美的厚说明书也消失了。过去家用机游戏的说明书一般是 56 页，采用 4 色印刷工艺，现在 8 页单色印刷工艺的说明书都算是不错的了。这样不仅节省了纸张和印刷成本，还因为重量的降低而节省了一些运输成本。减少重量也是沃尔玛绿色倡议的一部分，这影响了从原材料到纸板箱的每一个细节。比如从 2009 年开始，很多家用机游戏的包装盒都进行了裁切，为的就是降低塑料的重量。过去所有厂商都不愿意用这种塑料盒，因为显得太廉价简陋，现在所有人都认同了这种塑料盒。但是如果零售游戏与下载游戏对玩家的区别仅在于包装，当包装缩水后，零售游戏还能留下些什么？

在游戏包装日益简陋的同时，其作为实体进行收藏的价值也在减弱，而下载游戏的便利性却在提高。为了让核心玩家多花钱，发行商会推出包装华丽的收藏版。有些游戏先推出下载版，后来才推出豪华零售收藏版的也不少。Fry 说，生产这些包装精致的收藏版让他感到兴奋，因为他知道购买者会为其中的内容而激动，这让他感觉自己付出的辛苦更有价值。所以他很努力争取此类订单，因为这才是游戏作为一种物理实体存在的真正意义。

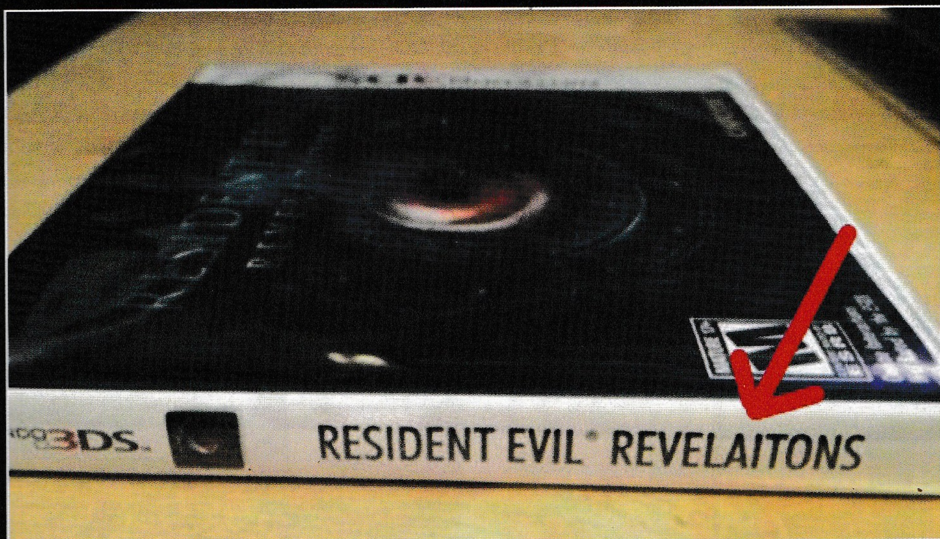
尽管如此，收藏版在游戏零售业中毕竟只占少数，零售游戏的市场份额被下载游戏蚕食是不争的事实。数字发行让游戏更快到达玩家手中，取消了生产和物流成本，降低了对环境的影响，收货款的时间也更快（可即卖即得），还不用看零售商的脸色，不用把钱白白让给零售商赚走。不过生产行业的人士认为，零售游戏仍然有其存在的价值，Coral Graphics 的 Ramsey 说：“这仍然是一个很大的生意，有那么多零售商投入了那么多的资金，他们愿意和发行商合作，让零售商品更有价值。我坚定地认为零售游戏的日子还很长久。”



第四步：接着开始装配，有些部件是从其他厂运来的。因为每个主机获准生产的工厂数量不多，跨平台游戏通常总有一些部件是分开生产的。这个过程是机械化自动进行，只有诸如收藏版才是人工包装的。



第五步：将包装好的游戏装入纸箱，装载到货盘上，然后装到大货车上，开到可能距离几百公里远的仓库里。在那里再转运到各地。可通过 UPS 或联邦快递发给小零售商，或者大批量运到 GameStop 等大连锁店的分发中心。不管怎样，这个过程都要耗费大量人力物力（还有油钱）。



▲最近发售的 3DS 版《生化危机 启示录》出现了拼写错误，“revelations” 变成了 “revelaitons”，搞得 Capcom 灰头土脸。

日式漫画在大洋彼岸铩羽而归

不仅是日本的游戏，日本的漫画也正被美国人赶出国土。

2007年日本漫画就像一个在美国突然走红的外籍明星，然后在接下来的4年，人们看着这个明星逐渐过气，接着破产、卖房子，在人们的视线中逐渐消失……

从2007年到现在，日本漫画在美国的销量下降了43%，比美国本土漫画的销量降幅大得多，也就是说其原因绝不止是经济萧条那么简单。Toren Smith多年来一直在坚持同一个观点，那就是太多的垃圾作品毁了这个市场。

2003～2005年间，日本动画在美国电视台的播出达到了一个高峰，《美少女战士》、《龙珠Z》、《口袋妖怪》、《火影忍者》等名作孕育了数百万的小观众。但是紧接着美国的电视制片者无法忍受钱被日本人赚走，于是他们制作了参杂着日本味和美国味的新动画，比如《Voltron Force》、《Speed Racer: The Next Generation》等，他们逐渐夺回主动权，日本动画在美国的播出率直线下降。

2002～2007年间，日式漫画在美国的销售额增长了350%，从6000万美元增加到2.1亿美元。在整体疲软的出版业，这样的增速是令人惊异的。Tokyopop是一个重要的开拓者，它将在美国发行的日本漫画采用了5×7.5英寸的页面规格，定价10美元。它还开拓了女性漫画读者群。花样繁多的题材让看腻了超级英雄的美国读者们眼前一亮。

2011年8月，美国最著名的日式漫画连锁书店Borders宣布倒闭，这被认为是日式动漫在美国铩羽而归的一个重要标志。巅峰期，Borders几乎占到了美国日式漫画总销售额的三分之一。过去4年来，一家又一家的日式漫画店关门大吉，Central Park Media、Go! Comi、Tokyopop……整个市场呈现一片萧条景象，最近Bandai美国分公司的漫画部门也宣布关闭。Borders的倒闭与其自身的经营有关。2006年该公司创始人Kurt Hassler离去并创办Yen Press之后，Borders就陷入了困境。然后在2008年开始产生连锁反应，与其合作密切的出版商Tokyopop受到强烈冲击。Borders是BL漫画在美国的最大推动者，它的倒闭也导致此类漫画在美国逐渐销声匿迹。

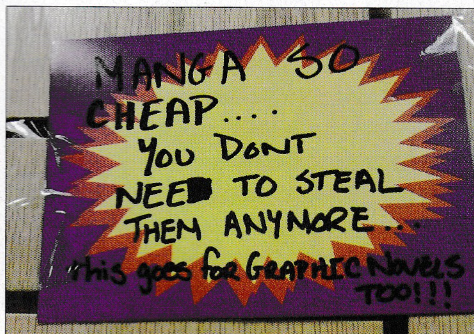
其实不仅是美国，日本本土的漫画市场也是越来越难做了。日本的漫画杂志市场在1995年达到顶峰，之后一年不如一年。漫画单行本的销售比较持久，但也在衰落。而漫画衰落的大背景是整个印刷行业的不景气，而且在很多方面，漫画的衰落速度快于整个印刷业。与美国漫画一样，日本漫画最初是为少年儿童提供的廉价娱乐，后来美国漫画的读者群在减少，渐渐出现了更多面向成年漫画收藏者的优质纸张、优质印刷、制作精良的成人向漫画。日本的漫画杂志仍然使用最廉价的纸张与印刷，尽量把同样的成本变成更多的页数。2007年日本公司DIGIMA的第一本免费漫画月刊《Comic Gumbo》创刊，他们希望通过广告和单行本养活这本杂志，但是始终打不开发行渠道，在坚持了48期之后，这本杂志和公司本身停止运营。

漫画仍然是日本最流行的娱乐类型之一，不过盗版也越来越泛滥。在中国，我们可以轻轻松松找到日本最新漫画的扫描版，而且都经过了精心的翻译。这种现象在美国也很常见，而且还有一个专有名词——scanlator，即"scan"（扫描）和"translator"（翻译者）的合成词。而在对知识产权严格保护的日本，扫描现象也很严重，《少年跳跃》的编辑们就经常祈求人们不要扫描他们的杂志。

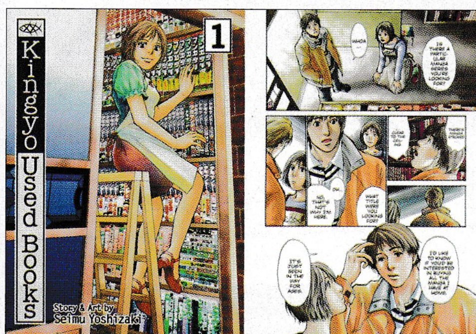
日本漫画的读者平均年龄比美国漫画小，这本来是个优势，现在却变成劣势。因为年龄更高的读者愿意花更多的钱买来收藏。日本的漫画出版商们对待新媒体也表现得十分无力，他们担心通过iTunes等渠道发行漫画后会压低漫画的价格，对于漫画数字化发行的策略，各厂商从未达成共识。日本数字漫画协会JDCA除了对扫描者同仇敌忾之外，在其他任何方面



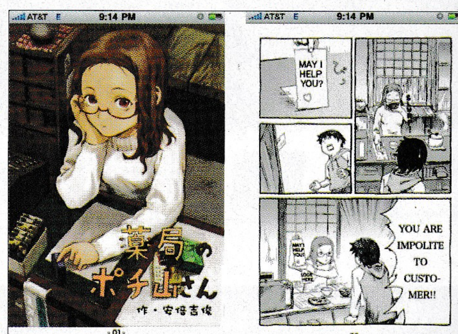
▲免费漫画杂志《Gumbo》创刊没多久就销声匿迹了。



▲书店里写给偷书者的告示：漫画够便宜了，没必要偷！



▲美国也有不少漫画扫描翻译者。



▲漫画的电子化是无法阻挡的趋势。



▲日式漫画联盟jmanga.com只有大牌作品的广告而无实际内容。

都是各执己见。去年夏天他们推出了 jmanga.com，号称是究极合法在线漫画网站，但是最后在这个网站能找到的只有一些二线出版商的作品。JDCA 的主要成员如集英、白泉社等仅答应 jmanga 用他们的角色做广告。与那些收集了无数扫描漫画的网站相比，这些官方漫画网站在内容充实程度方面差得太远。

日本漫画行业仍然是靠几本主要漫画杂志投放新作品，这种经营模式如今已不大可靠。随着杂志业的衰落，在漫画出版领域是富的越富、穷的更穷。由于大出版商掌握着生杀大权，不少漫画作者表示他们“受尽屈辱”。近年来日本的同人志市场迅猛发展，虽然其中大部分是色情漫画，但是也不乏优秀作品。也有一些通过网络发行的漫画人气急升，最后被拍成了动画，比如超人气的《意呆利》。这类作品不惧盗版，作者与读者密切互动，与那种把人气作者当国家宝藏一样藏起来的大出版商恰恰相反。

少子化也是日本漫画行业衰落的一个重要原因，少年漫画始终是日本漫画市场的主力，而现在日本的少年早就不像 20 多年前那么多了，所以《龙珠》那种级别的漫画再也不可能诞生。

有趣的是，在传统日式漫画衰落的同时，来自日本的四格漫画在美国越来越受欢迎。这主要是因为此类漫画轻松休闲，不需要知道前因后果，不用像《海贼王》、《火影忍者》那样追看十几年。而且因为其四格结构，所以很适合在平板电脑和智能手机上看。目前四格漫画已成为美国最流行的网络漫画类型。画风简单、创作成本低也是其主要原因。在娱乐多样化的网络时代里，漫画也将呈现更丰富的发展形态。

撑起游戏业的另外半边天

女性玩家的比例几乎与男性持平，但女性游戏创作者仅占不到八分之一

2011 年发售的 3 款大作都有一个不普通的共同之处：《战争机器 3》、《未知海域 3》和《杀出重围 人类革命》都是由女性撰写剧本。

据英国游戏业界机构 Tiga 发布的研究报告，目前在英国的游戏开发者群体中，女性仅占 12%。美国和加拿大的统计结果也与此大体相当。其实近年来女性玩家所占的比例在不断提高，有报告显示，英国的女性玩家已经占到 49%，真正是撑起了半边天。但这个比例却丝毫没有反映到游戏开发人群里。

Mitu Khandaker 从 12 岁就开始编程，现在她经营着自己的独立游戏工作室 Tiniest Shark。她认为这主要是因为游戏行业的传统文化所致，长期以来极客们创造的游戏业已经形成了一个由男性组成的技术圈，女性们不得其门而入。Khandaker 说，他参加了 3 年的游戏开发者大会，从去年开始会场才有了女厕所的指引标志，她苦笑道：“也算是进步的标志之一吧！”

《小小大星球》开发商 Media Molecule 的制作室经理 Siobhan Reddy 说：“过去我家里的游戏机都是我哥哥玩的，当时我不是很爱玩游戏。但是上中学后我迷上了制作同人志和小电影，看到了技术和艺术的融合。当游戏业的从业机会出现在我的面前，我知道这是我要走的路。”


■ Kellee Santiago

休闲游戏的崛起使得女性创作者显得更有必要。Wii 的健身游戏、音乐游戏的流行，正在悄然改变游戏文化。社交网络和智能手机的崛起让女性玩家的比例急速蹿升，在不少游戏类型上，女性玩家的数量已经高于男性。Reddy 表示游戏开发行业对于女性的吸引力越来越大，“我看着这一代刚从大学里走出来的年轻姑娘们，他们是在高科技环境中长大的，娱乐、游戏与音乐交织在他们的成长环境中。”



“《未知海域》系列”的主创者Amy Hennig是业界最受尊敬的女性创作者之一，1970年代末，她从孩提时代开始玩游戏，但是在中学时期一度远离游戏。与Reddy一样，她是因为与其他叙事媒体有关的从业背景而接触游戏开发行业。“在1989年，我曾有一个机会为雅达利7800游戏做美术、动画和设计。当时，我只想赚点钱把‘电影理论与制作’专业学校的学费给交了——但是这次机会重新点燃了我对游戏的热爱，我意识到比起传统的电影行业，在这个年轻的前沿媒体有更多的创新机会。“

很多女性设计师参与的不止是家庭向、休闲型游戏，他们也在核心向的动作游戏、射击游戏等领域大显身手。她们带来了性格更多面的角色，以及更为曲折动人的故事。从《战争机器3》的多姆，到《杀出重围 人类革命》不再冰冷的科幻世界，女性独有的细腻情感为这些游戏赋予了更多的人性化元素。在进入游戏产业之前，《杀出重围》剧作家Mary DeMarle曾是幻想和科幻小说家，她说：“我认为我们带来了另一种角度，一种看待事物的不同方式。”

在尝试新游戏设计手法的实验中，女性开发者也扮演了关键角色。华人游戏制作人陈星汉在开发《花》以及最新作《行》的过程中，也获得了女性合伙人Kellee Santiago的许多帮助。Kellee曾在纽约大学学过戏剧，她对于游戏设计有自己的不同手法。“我们会先确定要在游戏中表达怎样的氛围与情感，然后再摸索相应的机制、画面和音效。”Kellee和她的同事Robin Hunicke对于想要进入游戏业的女同胞们有很大的影响。

剧作家Rhianna Pratchett曾经参与了《天剑》、《镜之边缘》等名作的创作，这些作品的共通点就是拥有一个强悍的女主角。Pratchett说：“我认为年轻姑娘们应该关注游戏带给他们的新机会，我认为游戏产业和教育体系方面都要为此创造环境。游戏业里其实有许多优秀的女性创作者，但她们都没有得到应得的露面机会。”

Codemasters 爆出劳资丑闻

最倒霉的不是圣诞节前被辞退，而是失业后还被要求还钱

一位前Codemasters职员最近控告该公司刻薄对待员工，而且威胁那些被辞退的员工退还“发错”的工资。

程序员Semi Essessi参与了2011年FPS游戏《尸横遍野》（Bodycount）的制作，由于游戏销量惨淡，Codemasters已经关闭了开发本作的Guildford工作室。然后包括Semi在内的多名员工四处向媒体爆料，表示他们在Codemasters遭到了刻薄对待。对于Semi的控诉，Codemasters回应说：“因为一个管理人员的错误，我们将一些钱错汇入Semi的账户，我们一直、并且将继续与Semi进行公开谈话，让他退还这些钱，这是他应尽的职责。”Codemasters在声明中扬言，他们对于Semi最近发布的所谓爆料信很关注，并将通过合适的渠道与他本人直接沟通。

在Semi的个人博客中透露，在距离游戏发售前的8个月时间里，他的400多小时加班时间没有得到应得的报酬。而且他所做的很多事都超出了自己的工作职责范畴，当他向上司提出应该为他额外的工作支付报酬或奖励时遭到拒绝。他还表示自己的遭遇在公司里绝非个案，被剥削更彻底的员工大有人在。“几乎所有人都多次提出超时工作的问题，但高层从来没有正面回应过。”

当工作室宣布关闭，裁员决定公布后，Semi找到人力资源部要求结清加班工资，结果被告知这部分一分钱都拿不到。对此Codemasters的回应是：“我们在事前就跟所有人说过，这部分的超时工作不会有加班工资。”而Semi表示，即使有事先声明，Codemasters也应该遵守“欧洲工作时间指导原则”的基本规定，即在任何一



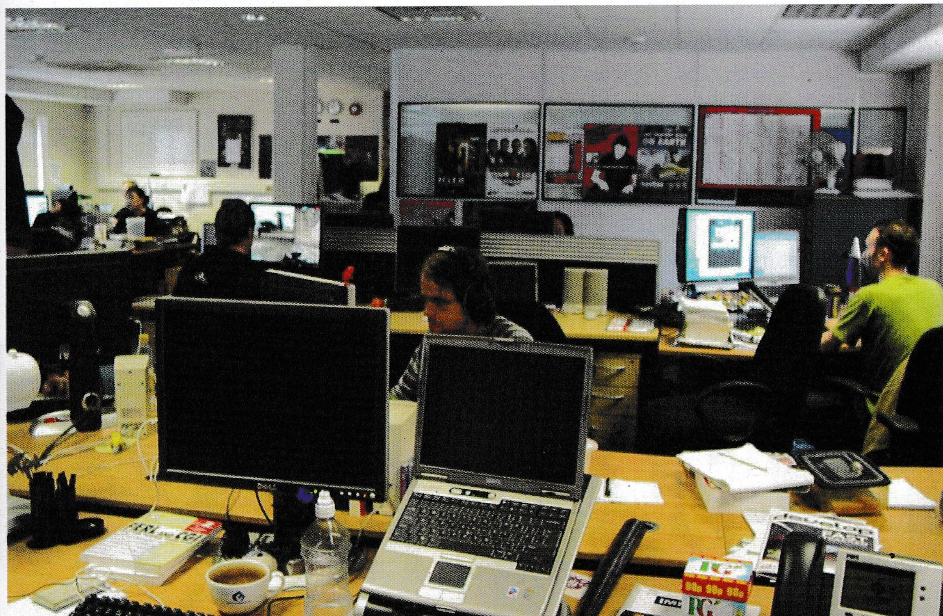
▲充满古镇风格的Codemasters英国总部。

个24小时的基本工作日里，至少要有11小时的休息时间，每个星期至少要有一个24小时的全日休假。而他在Codemasters工作期间经常超过此工作时限。他还表示Codemasters从来没有准时发过工资，这也有违法律规定。后来工作室关闭，Semi和他的很多同事都收到了“额外的一笔钱”。“我们在酒吧里面多次讨论的结果是，他们感觉到必须要多付我们一点点钱，好让我们对工作室的非法经营状态保持缄默。”

结果一个月后Semi就接到了Codemasters要求退还“错付工资”的通知，而且要求他在5天之内将多付的一个月工资退还。Semi说：“当时我已经把钱花掉了，在那一年我欠了不少钱，有一部分是为了搬到Guildford便于工作而花的钱。现在还要找一个新地方住，还有换工作所需的各种开支……而且还碰上了一个圣诞节。”

当Codemasters所说的限期到来时，因为Semi未支付而又发布了一个新期限，同样只有几天的时间。Semi回信说他会尽自己所能把钱还给Codemasters，他本人也觉得那部分钱确实是欠Codemasters的，“虽然实际上我认为他们欠我的加班工资比那部分钱多一倍都不止。”

第二次期限过去后，Semi收到了Codemasters的律师信，上面写道如果不在两个星期内还款，Codemasters：“将会把你的无力偿还作为你个人已经破产的证据，在这种情况下将可以申请将你认定为个人破产。”Semi看到这封信后怒火中烧，他在了解情况后得知，Codemasters对所有人都下了重手，大约70人左右，大家都收到了那笔钱，然后都因为各自的合理原因而不愿归还。Semi说：“在辞退我们后，在对我们如此恐怖的虐待之后，在圣诞节前将我们扫地出门，居然还恬不知耻地因为他们的又一次错误让我们还钱。我真是怒火中烧，因为走到裁员这一步的根本原因出在高层……他们烧掉了2000万英镑，却把错归咎于我们。所以我决定将这件事公诸于众。我不怕Codemasters报复，我站在正义的一方，我没有做错。”



▲ Codemasters英国总部内景。

英国游戏从业者薪资报告

2011年英国游戏业平均年薪3.3万英镑，低于发达国家平均水平

英国游戏业界网站MCVUK在2012年1月12日发布了2011年英国游戏从业者薪资报告，这份报告是对1000名从业者进行调查后得出的统计结果。统计出来的平均年薪为33123英镑，比2010年提高约10%。在欧洲经济整体萎靡的现状下，游戏业的表现确实不错。

MCVUK的调查对象包括游戏业的各个环节，包括开发、发行、零售、公关、营销、服务等各种职业的从业者。受访者中女性占10%，与女性占游戏从业者的比例接近。统计结果中排除掉游戏行业里的顶端收入人群，如果加上他们，平均数会提高到35790英镑。据统计，全球发达国家的游戏从业者平均年薪为34263英镑，也就是说英国竟然低于发达国家的平均水平。



在英国游戏业，女性从业者的平均年薪是30254英镑，男性为33088英镑，平均下来相当于男性的平均时薪比女性高1.35英镑。这与国际上的情况不符。实际上，在全球范围，游戏业的女性从业者平均工资高于男性。在英国18～29岁的从业者中，女性平均年薪25277英镑，高于男性的24727英镑，但在30岁以上的较高收入人群，女性的平均收入就大大低于男性。

虽然英国零售业持续萎靡，在2011年游戏店经理的平均年薪还是增长了13%，达到19722英镑；普通店员为13571英镑，同比增长4%。增长的原因可能是因为游戏店的数量在减少，统计中减少了低收入人群，从而抬高了平均值。游戏店的高级经理年薪平均年薪4.3万英镑，最高的是首席采购员，年薪可达53125英镑。

游戏相关服务业人员的薪资在全面下降，降低最多的是游戏批发从业人员，从38570英镑降低到33333英镑。而处于游戏开发行业底层的测试人员平均年薪也从20830英镑降低到18676英镑。这主要是因为2011年英国发售的游戏数量大大减少，同时发行商更多地使用直销渠道，减少了对批发业的依赖。

游戏业的高级公关人员年薪大致保持不变，为36500英镑。普通公关人员增长10%，达到27500英镑。初级公关人员下降15%，为18333英镑。这可能是因为游戏公司聘用了更多低收入的网络社区管理员。

在发行方面，各工种的工资差别很大。负责发行的高级经理年薪达71429英镑，而产品经理只有28958英镑。营销主管年薪6万英镑，营销主管略高于4万英镑，而销售经理为38281英镑。总体来说，游戏发行人员的年薪变化不大，营销人员的薪水看涨，而产品经理看跌。原因是："去年我们要更努力才能获得关注，有些人因此而获得奖励。"

游戏媒体也是处于收入的低端水平。编辑的平均年薪为2.5万英镑，网站专区编辑为2万英镑，普通撰稿人员年薪1.7万英镑。随着游戏杂志的减少，收入相对较低的网络编辑增加，使得编辑收入的平均值明显降低。

在游戏开发领域，首席美术师平均年薪38636英镑，普通美术师26707英镑，初级美术师18055英镑。高级程序师44868英镑，普通程序员34166英镑，初级程序员2万英镑。首席音效设计师4.2万英镑，初级则降到19318英镑。高级制作人平均年薪52941英镑，普通制作人36563英镑。高级设计师36848英镑，普通设计师25300英镑，初级设计师19772英镑。

托尼滑板的坠落

它曾是Activision最畅销的游戏，如今却沦落到难以为继

2007年的秋天发生了两件事，撼动了滑板类游戏。

首先是在9月份，EA推出了《Skate》，它的销量和业界评价都比10月份的《托尼滑板训练场》高。然后是在11月，EA关闭了开发《拳击之夜3》的芝加哥工作室，总经理Kudo Tsunoda搬到了西雅图，帮微软推出了Kinect。其他人成立了一个新团队，从开发商Neversoft那里夺走了托尼·霍克的指挥棒，这个新团队叫做Robomodo。

这一次，Activision有一个新计划。他们不再与《Skate》正面竞争，而是开发了一个真实比例的无线滑板控制器。乐观者认为这是一个大胆而创新的想法，就像Wii平衡板一样为业界带来了新意。批判者认为这款周边毫无实用性。这一款《托尼滑板Ride》以120美元的价格上市，被媒体们批得一无是处。第二作《托尼滑板Shred》改进了设计，稍微提高了游戏的得分，然后销量比前作更遭。

最近Robomodo的开发者们讲述了这两款失败之作的开发幕后，以及《托尼滑板》是如何从Activision最赚钱的游戏系列沦落到今天的处境。

滑板构想

Robomodo于2008年1月开张，雇佣的25名开发人员都是来自EA芝加哥工作室。公司成立后，几个联合创始人就在业界到处找项目和资金，该公司前图形工程师Joseph Simons说："工作室其实是在项目确定之后才正式成立的，他们就是围绕着这个项目而建立的这个工作室，并没有准备其他的出路。"

另一位Robomodo员工透露，开发《托尼滑板Ride》的原因是受到当时其他控制器周边大成功的影响。Activision进行了一些市场调查，结果表明《Skate》并未扩大滑板游戏的市场规模，只是吸收了《托尼滑板》的玩家。所以Activision想进行新的尝试，带来新玩家。当时《吉他英雄》和《摇滚乐队》都很火爆，吉他式控制器卖疯了，而且吸引了许多从来不玩游戏的人。

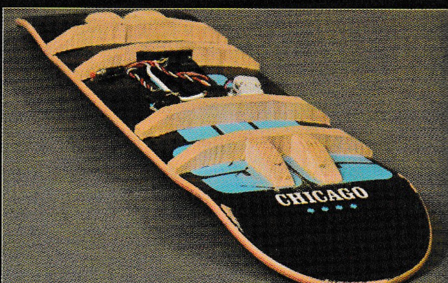
托尼·霍克本人曾在2009年底告诉《Sun Media》，他为Activision开发了使用专用控制器来玩的游戏，基础概念是由他提出来的。而Activision与Robomodo之间在游戏的制作方向上产生了分歧，Activision最初是希望采用《Skate》那种照片级画面，而Robomodo更倾向于风格化的画面，就像漫画一样的感觉。

Robomodo不使用原来的引擎与技术，连开发工具都是自己创造。一位前Robomodo员工说，问题就出在这里，因为一家刚刚创立的公司根本不可能同时处理方方面面。他说："直到进入正式制作阶段后，大家才知道难度太大，而且将危及到项目的成功。这有点超出了他们的消化能力，所以就做出了一些令人遗憾的决定。"

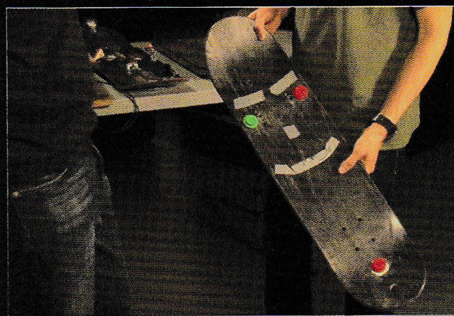
世嘉的《Top Skater》街机游戏率先在滑板游戏中使用了滑板状控制器，但是将这种概念转移到家用机游戏的最大问题是要大幅降低滑板的成本，这可把Robomodo的工程师们折磨了几个月。他们设计了多款原型，一般都是滑板的基本造型，在木头上绑一些输入设备。Robomodo也曾考虑过利用摄像头的动作识别让玩家模仿滑板动作，可惜当时还没有Kinect，而自己推出一款摄像头的想法则因为技术和经费问题而搁浅。







▲滑板控制器的最初雏形，有一些配备了街机般的按键和轨迹球，还有的为Wii遥控器手柄准备了放置的槽。据透露Robomodo的工程师在Wii平衡板美版发售之前就从日本搞来一套研究其内部构造。


▲这款滑板原型表现出Robomodo设计师们的幽默与恶搞精神。


▲Robomodo的Josh Tsui在推特上放出了这张接近于完成版的滑板照片，据他所说，光这一个滑板原型就花费了数千美元。

在滑板的设计定下来之后，Robomodo 还遇到了生产问题。通过 Activision，Robomodo 联系了《吉他英雄》的发行商 RedOctane，这家公司其实主要是在中国办公，因为这样离生产控制器的工厂比较近。但是因为 Robomodo 与 RedOctane 之间的距离，原型样品在双方之间寄送需要不少时间，其中有一款原型一来一往居然花了三个多月。后来 Robomodo 只能与芝加哥当地的一家公司合作。

开发一款使用滑板来操作的游戏，需要不断的测试以及对滑板样品的改良，确保不同的玩家都能在游戏里模拟出各式各样的特技动作。原本他们打算制作成一款开放世界的游戏，后来决定加入按特定路线来的休闲模式。Activision 在展会和游戏店里提供的 DEMO 都是这种模式。

在整个游戏开发过程中，托尼·霍克本人都有参与，帮助测试以及提供反馈意见。一位知情人士说："他乐于参与，但是不想践踏大家的创意。他不是那种有强烈控制欲的人。"

出师不利

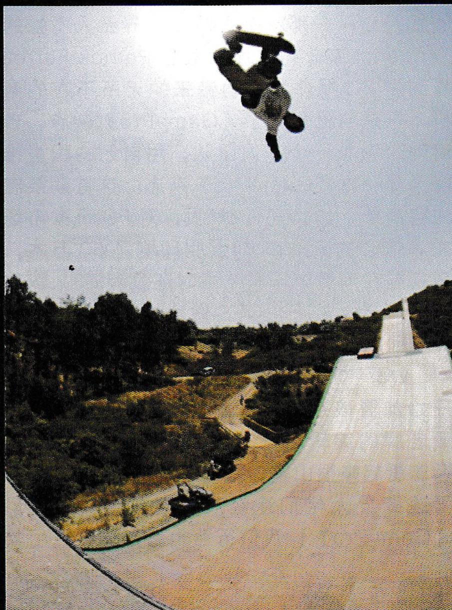
对系列的全新方向宣传了几个月之后，Activision 在 2009 年 5 月正式公开了《托尼滑板 Ride》，几个星期后就在 E3 展上展出了一个可操作的版本。这是媒体记者们第一次有机会用自己的双脚体验这款崭新的滑板游戏。

E3 展的盛大展出换来的是褒贬参半的业界反响，不少人对这种新鲜的体感玩法很感兴趣，但是更多的是负面评价。当时开发团队方面已经进入后期制作阶段，每天都在加班加点。一位 Robomodo 的前员工说："Activision 希望我们工作更长时间，《Ride》大约经历了 6 个月的加班时期，他们曾答应多给我们一个月将游戏打磨得更好，确实也需要更多的时间，我们在临发售的几个月前才把滑板做好送交第一方审批。"

随着 2009 年 11 月的预定发售时间临近，很明显 Activision 已无法向媒体提供预售版用于评测，公关部邀请了一些媒体及其家人参加评测活动，和托尼·霍克本人一起体验。原本这场活动的基调是"家庭娱乐活动"，邀请函发出的时候变成了"家庭娱乐 / 评测活动"。在这种环境氛围下，再加上有托尼·霍克本人在场，媒体记者们哪好意思打出太低的分？而且据说 Activision 曾试图阻止关于本作的负面评测流出。很多有经验的记者都从中感觉到 Activision 公关人员对游戏本身素质的信心不足，不少媒体回绝了 Activision 的邀请，他们选择在游戏发售后自己买一套零售版。不过也有一些网站在这次活动之后就发布了《托尼滑板 Ride》的评测，其中有不少溢美之词。而在游戏发售后，随着越来越多的媒体发布评测，该作的平均分不断降低，结果 X360 版的 Metacritic 统计得分低至 46 分……

物理学博士、自称"滑板物理学家"的 Tae 博士说："《Ride》显然有很多问题，但在我看来主要出在一个致命的缺陷：这款依赖专用控制器的游戏在控制器方面根本不能用，这款控制器的精确度太低，想像一下用准确度只有 50% 的控制器玩《吉他英雄》，这就是《Ride》的问题所在。"

《托尼滑板 Ride》的初期销量就不好，据 NPD 统计，其首周销量为 11.4 万套，一半以上都是来自 Wii 版。不过一位前 Robomodo 员工认为此数据不准，认为当时 NPD 并未计算沃尔玛和玩具反斗城的销量，他相信该作的前两周销量将近 30 万套。对于一个老牌跨平台游戏，这个销量确实不高。



迷途

《托尼滑板 Ride》发货时，《托尼滑板 Shred》的开发已经启动了。业界的恶评与销量的低迷并未断了续作的出路。Activision 试图让《Ride》的团队相信游戏的商业表现是出色的。Activision 与 Robomodo 时不时就召开重大会议，讨论系列的方向，列出成堆的统计数据，这一切都是为了开发者们充满信心地将《Shred》做成一款更好的游戏。

Robomodo 将玩家对《Ride》的意见整理成一长串的问题列表，包括滑板的动作识别率、难度设定、游戏多样性等等……还有加上滑雪板的提议。表面上这是系列最大的改变，毕竟人们从未听说托尼·霍克还擅长滑雪。不过更大的改变是游戏的操作。除了外观略有不同，《Ride》和《Shred》的滑板是基本一致，而且可以互相支持的。不过因为 Tae 博士加盟开发团队，参与开发了使滑板精确度更高的程序。Activision 原本是让 Tae 博士为《Shred》开发一个摄像头装置，当他咨询了原作的控制器工程师 Richard Potter 之后，就开发了自己的新系统原型，推翻了原来的操作机制，最终实现了接近于 1:1 动作还原度的滑板控制器。

Tae 博士说："我的第一个目标是精确的旋转侦测，《Ride》在这方面做得一点也不好。没有精确的旋转，就不可能做出很好的旋转特技。我试了一些自己做的试作型滑板，几分钟内就在每个斜坡做出了 360 度旋转。我们都不敢相信。"

2010 年 4 月，托尼·霍克透露了《托尼滑板 Shred》的存在，并表示这是他本人定的名字。可能是因为前作销量不佳，Activision 对本作的宣传低调很多，从 E3 展上首次预告，到 8 月份正式公开，再到 10 月份发售，整个过程都没有太高的曝光率。这让开发团队非常沮丧，他们知道自己已经对游戏进行了全方位的改进，却无法让广大玩家知道。据 Activision 内部人士确认，发行部门打算忽略核心玩家群以及专业游戏媒体，因为《Ride》获得的恶评让他们心有余悸，"他们基本上是这么想的'上次媒体把我们害死了，论坛都以取笑该作为乐，我们不会再让他们拿续作开涮。我们要直接把游戏卖给低龄玩家'。"于是 Activision 将宣传的火力集中在主流用户层与低龄层，通过商场活动以及在 NBC 新闻节目投放广告。

10 月份《托尼滑板 Shred》发售时，网上


▲托尼·霍克虽然在滑板圈子里大名鼎鼎，但是如果不是因为与他同名的游戏系列，他的知名度绝不会达到如今的高度。

果然没有多少媒体评测，Metacritic统计打分的媒体只有10家，其中不少还是在游戏发售数月之后才放出的评测。游戏的平均得分比前作有所增加，X360版获得了53分。让Activision失望的是，他们在主流传媒投放的广告并未见效，游戏发售首周销量只有3000套。根据最终统计，其累计销量不到10万套。

2010年10月12日，在《Shred》上市的两个星期之前，Robomodo宣布裁员数十人，其中包括不少创始元老。总裁Josh Tsui在声明中说："让那些努力工作的、有才华的员工离去总是令人难过的，Robomodo保留了所有的主管和组长，还有其他主要员工。他们都在忙着开发未来的项目，它们将成为未来的创新作品。我们希望未来的新作上轨道后能把部分队员招回来。"

2011年2月，Activision发行部CEO Eric Hirshberg在一次投资者会议上透露，他们尚未开始策划任何滑板新作。Robomodo在《托尼滑板》之后的第一款游戏是iOS游戏《时间规划局》，一个月后推出了他们的第一款Kinect游戏《Big League Sports》。目前Robomoto正通过玩家集资网站Kickstarter筹资3.5万美元完成XBLA游戏《Bodoink》，这是一款把玩家的Avatar当弹珠一样弹射的柏青哥式游戏。

在2012年夏季，融合一二两作精华的《托尼滑板HD》将会以下载游戏的方式在PSN/XBLA推出。Activision依然相信《托尼滑板》可以一直发展下去，Hirshberg说："托尼·霍克对人们来说仍然有巨大的号召力，他是一个魅力永恒的偶像，就像迈克尔·乔丹一样。"

GamePro：美国游戏杂志传奇的陨落

它的发行量曾突破百万，它曾为自己的小编形象推出模型，如今它已黯然离去……

经营了23年，推出了267期之后，IDG集团旗下著名的游戏杂志《GamePro》于2011年12月5日宣布停刊，其网站也将关闭。《GamePro》杂志曾在欧美的游戏杂志中率先推出了"小编形象"的概念，并获得巨大成功，甚至推出了小编形象的模型手办。它的停刊难免为困境中的纸媒行业又蒙上一层阴影。

《GamePro》是一本面向核心玩家的游戏杂志，曾对美国的游戏业界产生巨大的影响，它的多个创举都被读者们津津乐道。比如它的游戏秘技栏目"ProTips"就曾是核心玩家们的日常话题。很多游戏杂志的创办者都是狂热游戏玩家，而《GamePro》的创办者是一个真正的企业家，一个游戏产业的高层人士。在FC时代，美国出现了一家未经任天堂授权，却大胆推出FC游戏的发行商——那就是当时在业界无人不知的Tengen。该公司首席财务官Patrick Ferrell看到了FC爆炸性成功带来的无所不在的商机，于是自己创办了《GamePro》杂志，当时他带领着一个4人团队，用自己的积蓄推出了第一本《GamePro》杂志。这首期杂志内容简单，总共只有60页，对FC玩家市场充满信心的Ferrell却大胆印刷了50万本，最初是在消费电子展（当时还没有E3，欧美游戏厂商主要通过CES做宣传）期间兜售，并吸引广告客户。

Wes Nihei从《GamePro》的第二期就开始加盟该杂志，一直工作到2004年，是最老牌的编辑之一，他回忆说："当时那本杂志看起来很山寨，是专门为CES准备的，那些业界大佬们途经展台时就会说'呦！《GamePro》！我们行业也有杂志了！'其实当时还算不上是一本杂志。"

《GamePro》创刊号的50万本杂志大多通过玩具反斗城遍布全美的分店销售，那是1989年5月份的事。随后该杂志引起了大型计算机杂志出版商IDG的注意，他们很快就买下《GamePro》，并聘请高级人才将这本杂志做大，其中最著名的是华人插画家Francis Mao，当时他正参与超人气漫画《忍者神龟》的创作。回想起当时的情形，他说："我为Marvel和DC干了一段时间后，意识到永远不可能靠这个赚到多少钱。我父母都是说中文的，所以我上大学混了个英语系的学位，这意味着我毕业后可能会当个律师。但是我中途辍学了，因为我讨厌法律，那段时间我就玩游戏打发日子。1989年5月，我来到玩具反斗城买FC的《魂斗罗》，这款游戏还送一本《GamePro》。我看到里面有绘画大赛，奖金是100美元，所以我就投了一幅稿子。两个星期后我接到了杂志总监打来的电话，他说'我爱死你的画了，但是很抱歉您拿不了奖，因为这是面向小孩子的绘画比赛'。"



▲2003年《GamePro》的小编形象集合。

Francis Mao的加盟在很大程度上确立了《GamePro》的美术基调，并且在今后被沿用了20多年，包括明亮的色彩、各种特色专题的原创插画、小编形象等等，几乎都是出自Mao之手。加上Mark Erickson的封面画作，使得《GamePro》成为当时绝无仅有的个性杂志。与之相比，同时期的《Game Player》、《电子游戏与电脑娱乐》等杂志显得庸俗不堪。当时《EGM》也已经创刊，但是显得更小众化而业余。而有任天堂为后台的《Nintendo Power》虽有有着数百万的恐怖发行量，其多数内容却是从日语翻译过来的，翻译质量也不好，所以《GamePro》一度成为美国口碑最好的游戏杂志。

到1990年代末，《GamePro》的风格已基本定型，Mao绘制的小编形象与笑脸状游戏评分标志已经深入人心。尤其是那些小编形象一直被沿用到2008年。前《GamePro》高级编辑Dan Amrich说："我在《GamePro》的第一年里，曾经质疑是否需要这些卡通形象，我对自己写的东西感到自豪，希望用自己的名字。但其他人都告诉我，他们都有过同样的质疑，但都不了了之。我觉得他们很傻，那样自己就不会获得读者的认可。后来我渐渐知道，这已经成为《GamePro》品牌的一部分。"

在2000年之前《GamePro》的编辑团队与IDG管理层之间都有过类似的争议。多年的传统逐渐变成一种桎梏。比如杂志的封面一般都是LOGO下面一堆人物，搞得每期封面好像都是一场摔跤比赛。编辑撰文时被要求统一不得用第一人称的写法，因为杂志社的所有人都代表的是"GamePro的一致意见"。1995年《GamePro》成为率先开设游戏网站的杂志之一，"gamepro.com"原本是美国在线的一个独家"频道"，相比杂志，网络提供了更大的自由，但是从未吸引太多读者，从未跻身一线游戏网站的行列。

到1990年代末，《GamePro》的发行量一度突破百万，而到2004年又减少到50万。在他生命中的最后十年仿佛已成为无主孤魂。2004年IDG收购了《Star Wars Insider》杂志，目的是扩大其娱乐杂志产品范畴，结果出了14期之后就停刊。同年IDG在美国推出了《GameStar》，其定位是年龄更高的读者，以性感女郎为封面，内文就像《Maxim》一样倡导时尚生活方式。结果该杂志只做了三期就停刊，之后在其他国家继续存活。

直到《GamePro》的发行量跌到巅峰期的十分之一，IDG管理层才终于痛下决心进行彻底改版。他们聘请了Ziff Davis的主编John Davison，他回忆说："我和他们交谈时，感觉和其他所有出版商都不一样。在签合同之前的最后一次谈话是与IDG总裁Bob Carrigan直接交谈，我问他IDG究竟认为《GamePro》代表了什么，我该从哪方面开始尝试。他说'这就是我们和你谈的原因，改变是必须的，你告诉我们该怎么变'。这种



自由在我的职业生涯中很罕见，所以我欣然接受。"

2010年全新面貌的《GamePro》厚度只有90年代中期的三分之一，但是质量确实大幅提高。内容的变化很大，ProTips、卡通小编形象等不复存在，并以深度专题、访谈和游戏评测为特色，专注于提高写作质量。Davison说："我花了很多时间与读者、编辑以及业内人士交流，他们对于《GamePro》的品牌印象惊人的一致，都认为这是20多年前的出色品牌，但是已经在近年来失去了自我。它需要找到自己存在的理由。我们马上意识到首先要吸引那些怀旧的读者，我们没什么机会吸引新读者。"

可惜的是，《GamePro》的那些老读者们大多已经不看杂志了，Davison说："那种推出杂志后然后等着大家来买的经营模式已经过去了，游戏玩家都没什么耐性，他们习惯了快速获取免费的信息。"

在《GamePro》停刊之前，最后一任主编Julian Rignall将其变成了季刊，在此之后总共只推出了一期。IDG再也无法从《GamePro》获得任何利益。离开《GamePro》的编辑们有的去了索尼，有的去了Capcom、Activision，新工作的待遇大多比《GamePro》好得多。Dan Amrich目前是Activision社交媒体部主管，他说："我在《GamePro》的时候是全身心投入的，它并非我的第一份工作，却是一个让人有归属感的地方。从1997年开始做的网站到杂志，写了新闻、评测、前瞻和封面故事，组织了比赛。我拼命工作，热爱自己做的事。我获得了年度最佳职员奖，经常穿着印上GamePro标志的夹克衫。至今我还和当时的同事们保持联系，我们是个大家庭。"

黑骑士之翼

——Rockstead 腾飞史



文 Jackpot 编 稀饭 美编 心の永恒

谁是英国最具声望的游戏制作组？如果是在5年前或更早的时代，玩家们给出的回答可能是Rare或狮子头等历史悠久的公司。但在今天，这个问题的答案属于另一家新生的工作室——Rocksteady。凭借对蝙蝠侠的精彩演绎，《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》缔造了动漫改编游戏的空前巅峰。2年后，再接再厉的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》则成为了2011年媒体评价最高的游戏。在网络联机大行其道，快餐作品泛滥成灾的今天，专注于单人设计的Rocksteady却以自己独特的风格在游戏史上写下浓墨重彩的一笔，成为了动作冒险游戏领域新的王者。没有自主的引擎技术，更没有深厚的人脉资源，高举拿来主义的Rocksteady却打出了属于自己的一片天下。他们的成功，是勤奋与智慧的完美结晶。

PART 1：白手起家

Rocksteady的前身源于另一家同样位于伦敦，名为Argonaut的老牌游戏公司。Argonaut这一单词源于希腊神话，意为“寻找金羊毛的阿尔戈勇士”。该公司由英国游戏界的神童杰兹·桑（Jez San）创立于1982年，公司开办时这位老总的年龄刚满18岁。80年代，Argonaut以制作电脑软件为生，他们为Amiga平台制作了不少线框画面的3D游戏，技术力在当时可谓个中翘楚。进入90年代，Argonaut惊人的技术力为他们赢来了与任天堂紧密合作的机会，并得到了山内溥、宫本茂、坂本贺勇等风云人物的接见。他们为SFC研制了Super FX强化芯片，与任天堂携手开发了《星际火狐》《超级马里奥世界2耀西岛》等一系列画面华丽的大作。虽然这段时间是Argonaut最为风光的时代，但公司的弊端早在此时就已经逐渐显露。Argonaut拥有技术超群的程序员和美工，却轻视游戏设计与策划人员，他们只能给任天堂提供芯片方案和引擎代码，游戏设计则由任天堂完成，整个公司缺乏独立自主的生存能力。没有任天堂的协助，他们只能制作出一堆画面华丽却空洞乏味的技术演示。

随着PS和N64的发售，TV游戏界正式进入了3D时代，任天堂不需要在N64中加入昂贵的强化芯片，也能实现华丽的3D画面。长年将人力物力糜烂在SFC平台的Argonaut失去了技术的领先地位，也失去了任天堂的支持。头脑精明的程序员大都选择到SCE和任天堂另谋高就，有的人参与了PS2和PSP的研发，也有的人成为了NGC和Wii的技术顾问。早年为公司打江山的顶尖高手就这样一个个离开了伦敦，Argonaut的技术力锐减，风光不再。在这段艰难的日子里，公司靠给华纳和迪士尼等影视大鳄制作改编游戏维持生计。谢福顿·赫尔（Sefton Hill）与杰米·沃克（Jamie Walker）两位企划人员就是在这一时期来到了Argonaut，成为了公司的策划部主管。2004年冬，Argonaut资金周转不良，在苦撑多年后终于迎来了破产倒闭的结局，公司员工也只得各奔东西，谋求生路。创始人杰兹·桑率领一批程序员成立了Ninja Theory，也就是那家曾开发《天剑》和《奴役》，近年因接手《鬼泣》而饱受争议的公司。谢福顿·赫尔和杰米·沃克则带领策划部的人马寻求支持，最终得到了Edios的资金注入，成立了Rocksteady公司。



Edios旗下的主力游戏多为动作冒险名作，如《古墓丽影》《神偷》和《凯恩的遗产》，这些知名系列都面临着销量衰退的困境。而对于TV平台上火爆的FPS市场，Edios几乎毫无建树。尽管员工上下对射击游戏都不感冒，也没有任何FPS的开发经验，但为了扩充母公司的产品线，Rocksteady被迫将处女作的游戏类型设定为FPS。不同于Argonaut时代“技术第一，设计第二”的方针，Rocksteady从一开始就将游戏设计定为开发的重中之重，大量使用现成的商业引擎，降低游戏开发的成本和时间。在AI行为、骨骼动画、物理碰撞等方面，他们选择了著名的Havok



工具，网络代码则源于英国一家名为 ReplicaNet 的小公司所设计的联机系统。令制作组头疼的是最核心的图像引擎，虚幻 2、RenderWare、Gamebryo 等主流引擎的授权费用较为昂贵，不适宜公司始创时糟糕的经济状况。Rocksteady 只得白手起家，从头编写一部蹩脚的图像引擎，粗糙的画面成为了这部 FPS 游戏的最大缺点。

根据谢福顿·赫尔和杰米·沃克的企划，这部 FPS 新作以武装特警和恐怖分子在的城市战斗为背景，游戏的标题让制作组颇费了一番心思。Edios 最早注册的商标是《整装待发》(Roll Call)，Rocksteady 认为这个标题不够响亮，将名称换为《严惩不贷》(Zero Tolerance)，不久之后，他们又发现这个名字已经被一部 MD 的射击游戏使用过了。Edios 曾于 1999 年推出过一部名为《混沌都市》(Urban Chaos) 的第三人称动作游戏，同样以城市犯罪为背景，与 Rocksteady 的新作略有相似之处。在 Edios 市场部的建议下，这部 FPS 新作最终定名为《混沌都市 以暴制暴》(Urban Chaos Riot Response)，于 2006 年 5 月率先在欧洲发售。

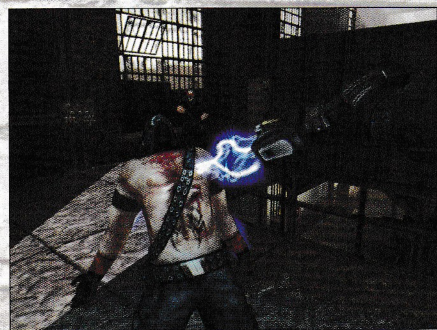
"反恐"对于 FPS 玩家而言，并不是一个陌生的话题。从十年前就已经红遍全球的《反恐精英》，再到今天大行其道的《现代战争》，市面上曾涌现过无数以"反恐"为题材的热门大作，但 Rocksteady 的《混沌都市》依然令人耳目一新。不同于那些满脸胡茬、手持 AK 的中东悍匪，《混沌都市》里的恐怖分子都是美国的本国公民。编剧打出"反恐"旗号只是为了避免纠纷，本作的剧情实质上是防暴警察与黑帮打手的武装冲突。躲避在阴暗角落开冷枪的偷袭者只占敌人总数的一小部分，大多数黑帮都是手持燃烧瓶和菜刀向玩家发动无脑冲锋的亡命之徒。在敌人设计方面，《混沌都市》明显参考了《生化危机 4》，但杂兵的密度更高，反应更快，打起来也更加刺激。

游戏的剧情设定在一个虚构的美国大都市，由黑帮打手组成的恐怖组织不断向城市中心发动袭击，将市区变为一片火海，市长则组建了名为 T-Zero (Tolerance-Zero，严惩不贷) 的精锐武装特警，向黑帮宣战，主角尼克·梅森则是刚刚加入特警组织的一名新人。T-Zero 虽然拥有雄厚的财力支持，但这一组织的性质毕竟是防暴警察，而非军事组织，玩家无法像传统 FPS 那样手持机枪和榴弹发射器等重火力随意大开杀戒，一切装备都以控制局势和减少伤亡为主，手枪、防爆盾和电击枪是主角最常用的三件武器。《混沌都市》没有自动锁定系统，玩家在瞄准时略显吃力，但游戏特意强化了敌人的头部判定，手枪爆头成为了消灭敌人最轻松的方式，清脆的音效和令人血脉喷张的击毙回放颇具暴力美学。防爆盾则能为主角提供正面 180 度范围内的彻底防护，玩家在拿起和收回盾牌时没有任何硬直，"开枪瞬间撤下盾牌，攻击完毕后迅速举起盾牌"成为了后期必备的高端技巧，快感十足。不过敌人经常从四面八方发动偷袭，光靠防爆盾无法保命，还要有娴熟的走位才能在战斗中游刃有余。

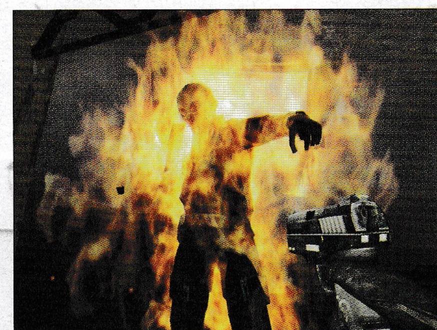


虽然游戏的副标题名为《以暴制暴》，但主角毕竟是一名警官，逮捕嫌疑犯才是他的本职。使用防爆盾将敌人逼入角落后，便可以掏出电击枪将其击晕。大部分关卡都会出现一名造型彪悍、火力强大的黑帮头目，只要将其电晕，就能获得关于下一起恐怖案件的重要情报，解锁特殊的紧急任务，单纯杀死 BOSS 则不会获得任何奖励。紧急任务均为限时关卡，玩家需要孤身一人杀入黑帮老巢，找到被绑架的 VIP 角色，并在时间结束前杀出重围，时间限制十分紧迫，没有存盘点，敌人数量众多且位置阴险，一旦失败便只能从头再来。想要顺利攻克这些限时关卡，唯一的方式就是不断背版，修正自己的每一个错误，让动作变得更加洒脱犀利。虽然过程枯燥，但成功过关后的流畅感和成就感，也是普通关卡无法比拟的。况且，紧急任务能够得到正常情况下无法解锁的隐藏武器，对主线流程大有帮助。





《混沌都市》另一个借鉴自《生化危机 4》的设计是贯穿整个流程的"从者系统"。不同于只会哭喊求救的总统千金，《混沌都市》里跟随主角的 NPC 都是与玩家共同出生入死的战友。特警会提供火力支援，医疗兵能够回复 HP，消防员则可以敲开火场中无法开启的门，大部分关卡都需要玩家与战友紧密合作。以火场抢救关为例，主角需要掩护身背幸存者的消防员，在居民彻底窒息之前逃出火海和黑帮的双重包围。整个场景能见度极低，玩家只得在黑烟弥漫的废墟中竭力寻找绿色的逃生指示灯才能顺利过关，与现实的火灾现场十分接近。在混乱的巷战中，除了消灭敌人外，主角还需要保障市民的生命安全。黑帮枪手往往会挟持民众作为人质，与主角顽抗到底。遭遇这种情况时，且不可轻举妄动，盲目逼近歹徒，只会让走投无路的敌人狗急跳墙，杀害人质。举起盾牌防御，在中距离耐心等待，才是正确的应对之道。待敌人打光子弹，切换弹夹之时，游戏会进入类似"子弹时间"的慢动作状态，此时方可掏出手枪对匪徒的头部实施精确射击，安全解救人质。《混沌都市》有别于传统 FPS 一味追求杀戮的风格，多变的关卡设计值得称道。



每次完成关卡，游戏都会对玩家的表现进行数据分析，并授予勋章。是否授予勋章取决于关卡中的五个关键数据：爆头敌人数量、逮捕敌人数量、逮捕 BOSS 匪徒、不使用存盘点一口气过关、集齐 5 个黑帮面具。面具是关卡中的隐藏道具，被放在较为隐蔽的地点，需要耐心寻找才能集齐。204 个勋章挑战并非单纯的收集要素，每一次收集到规定数量的勋章，玩家都能得到实惠的武器升





级，增强自身能力。5项关键数据很难第一次挑战中全部取得，"爆头敌人数量"和"逮捕敌人数量"难以同时满足，找齐黑帮面具也较为耗时，玩家需要以不同的战斗风格多次挑战同一个关卡，才能拿齐这一关的全部勋章。《混沌都市》的流程完全是单线式设计，地图自由度不高，但打法却相当丰富，十分考验玩家的想象力。Rocksteady的一贯风格在这部处女作中就已经体现地淋漓尽致——线性的流程带来了最好的演出体验，丰富的武器装备与打法则深化了游戏系统，再加上有趣的勋章挑战和丰厚的奖励报酬，给予了玩家反复挑战已有关卡的动力。

就PS2平台而言，《混沌都市》的确算得上是可玩性最高的一部FPS，但这样的说法颇有"矮子里拔将军"的尴尬味道。毕竟FPS并不是PS2的主力军，相较《光环》，Xbox版《混沌都市》就明显缺乏吸引力。此时Xbox360已经发售，PS3也蓄势待发，家用机FPS市场竞争越发激烈，Rocksteady根本不可能在这一领域立足。《混沌都市》在玩家和媒体中的评价为中等偏上，新颖的游戏设计和丰富的隐藏要素获得了一致好评，但粗糙的画面和枪感却遭到了抨击，后两者正是一款FPS游戏最重要的指标。《混沌都市》获得的小规模成功，反而暴露了Rocksteady在FPS领域的不足，也坚定了他们撤出这一市场的决心。

PART 2：黑马降世

《混沌都市》获得了全球80万的累计销量，这一成绩虽不算出色，但已经给初出茅庐的Rocksteady赚到了第一桶金，他们不必再为谋求生计而制作不感兴趣的作品。《混沌都市》的成功依赖于出色的动作要素，它的本质其实是一部披着FPS皮的ACT游戏。制作人谢福顿·赫尔考虑使用射击游戏的视角和引擎去制作一款动作游戏。瑞典Starbreeze制作组在Xbox推出的电影授权游戏《星际传奇 逃出屠夫湾》（The Chronicles of Riddick）给了他很多灵感。《星际传奇》采用了第一人称视角，但射击要素很少，主角在大部分时间里需要靠黑暗中的潜入暗杀和肉搏返技和敌人对抗，故事背景则设定为一个面积狭隘的监狱，场景拥有众多解密机关，玩家需要不断发展剧情才能探索新区域，与NGC的《银河战士Prime》十分类似。《星际传奇》游戏版源于电影的世界观，但拥有自己独立的剧本和魄力十足的过场动画，剧情与电影版并无重叠，游戏本身的素质也极为出众，曾经力挫《光环2》等热门大作，被多家媒体评为"2004年最强画面"和"2004年最佳FPS游戏"。

技术力落后是此时Rocksteady面临的最大问题。2006年是新一代主机战争正式开战的一年，PS3和Wii竞相登场，Xbox360也涌现出了多款大作，而《混沌都市》的引擎连PS2的性能都无法充分发挥。谢福顿·赫尔对E3展上大出风头的《战争机器》印象深刻，虚幻引擎3的画面和易用度都令人满意，Rocksteady决定耗资购买Epic的技术，这也是让公司能够在竞争激烈的次时代立足的唯一方式。除了火爆的射击桥段之外，《战争机器》的动作性也颇为丰富，赫尔开始考虑如何使用类似《战争机器》的越肩视角，充分结合潜入和肉搏这两大要素，制作一部风格类似《星际传奇》的动作游戏。此时公司的另一位创始人杰米·沃克给他带来了机遇。

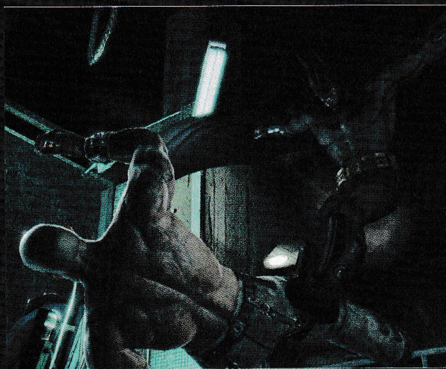
在Argonaut公司制作游戏版《哈里波特》时，杰米·沃克认识了一些华纳公司的内部人员，并在Argonaut倒闭后一直保持着联系。2006年秋天，杰米收到风声，Eidos购买了华纳的授权，准备打造一款蝙蝠侠游戏。2005年的电影《蝙蝠侠 起源》获得了出色的票房和口碑，振兴了整个品牌的声望，续集《黑暗骑士》的拍摄也进入了日程。为了推广蝙蝠侠系列，华纳推出了两个平行的授权游戏计划。EA在制作游戏版《起源》时与华纳的合作较为愉快，顺理成章地获得了《黑暗骑士》的改编权。除此之外，华纳还希望推出一部改编自动漫蝙蝠侠，与电影无关的游戏，他们将这一作授权



给了 Eidos。接到消息的杰米·沃克迅速在 Rocksteady 的内部会议上讨论此事，主创人员都将这一游戏视为公司发展的机遇，谢福顿·赫尔对此事尤为支持，他计划中的潜入游戏已经初具雏形，但尚未构思好世界观和剧情，蝙蝠侠的风格与他脑海中的构思十分吻合。为了抓住难得的机遇，Rocksteady 在极短的时间内写好了新作的企划书大纲，并主动向 Eidos 请愿制作蝙蝠侠游戏，最终获得了批准。

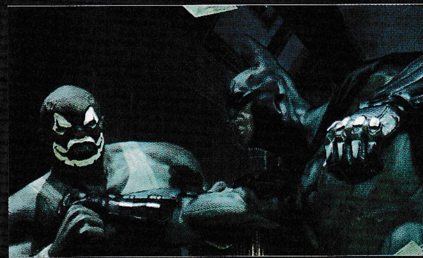
华纳规定 EA 的《黑暗骑士》游戏必须与电影同期推出，而 Rocksteady 这部动漫版蝙蝠侠则可以在 2008 年以后发售。因为时间较为充裕，制作组决定在开发正式启动前，兵分两路，花费一年时间进行技术攻关。毕竟他们在次时代领域是初来乍到的新手，要学习的东西实在太多。美工组和程序组要在一年的时间内吃透虚幻引擎 3 和两大高清主机的性能，策划组则围绕潜入和肉搏两大部分设计具体系统。自《潜龙谍影 2》以来的谍报 ACT 越来越注重射击要素，潜入的重要性反倒越来越淡，未免有喧宾夺主的味道。蝙蝠侠从不使用枪械，作为飞行道具的飞镖也并非万能，Rocksteady 希望玩家能够充分利用气动钩爪等攀岩道具，发挥主角在空中的优势反复移动，使用近身偷袭的方式解决敌人，这样才能体会到与敌人斗智斗勇的乐趣。为了烘托气氛，制作组还引入了类似《塞尔达传说》的动态 BGM 系统，配乐则由尼克·安得尔（Nick Arunde）和罗恩·菲舍（Ron Fish）负责。尼克是从 Argonaut 时代便与工作室合作的乐师，罗恩则是《战神》系列三部正统作品的主要作曲人——从 PS2 到 PS3，你在《战神》中欣赏到的那些惊天动地的旋律，很大一部分都是出自罗恩之手。

肉搏系统的设计要比潜入部分坎坷的多。策划组希望找出一种最符合蝙蝠侠原著



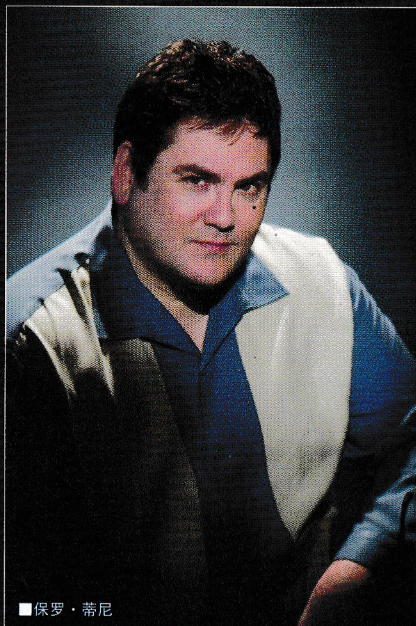
的战斗方式，他们考虑过类似《铁拳》的 FTG 方案和类似《战神》的 ACT 方案，但都无法满足需求。制作人谢福顿·赫尔最终将重心放在主角的武术造诣上，蝙蝠侠只有凭借熟练的攻击和躲避才能在众多敌人的群殴中游刃有余，他参考了 2004 年 SCEA 的 PS2 游戏《荣誉之战》（Rise to Honor），这部作品由李连杰担任主演和动作捕捉，实现了随心所欲、以一敌多的全方位搏斗系统。《荣誉之战》采用独特的“360 度格斗引擎”，玩家只需使用 L1、R1 两个键配合左右类比摇杆，就可以施展出踢、拉、拽、推、摇、扫等武术功夫痛扁敌人。SCEA 用了足足 4 年才开发完这部作品，绝大部分时间都耗费在了动作捕捉上，为了让李连杰的打斗在任何情况下都足够真实流畅，他们录制了总共 3000 个动作，将其全部收录进数据库，才打造出了这套赏心悦目的格斗引擎。《荣誉之战》市场销量为 120 万，操作系统的顽疾让游戏无法取得更大的成功。玩家每发动一次攻击都需要拨动一次右摇杆，方向稍有误差就可能导致攻击挥空，特殊技和闪避则需要同时使用 L1 和 R1 的组合键，十分累人。平心而论，相较同类 ACT，《荣誉之战》的操作不算复杂，只是依然不够简洁，过于耗费玩家体力。

2007 年的动作捕捉技术无法与 PS2 时代同日而语，华纳专业的摄影棚和武打人员只花了一年的时间就录制好了数千个武打动作，Rocksteady 所要考虑的仅仅是将这些数据转化为漂亮的战斗场面。“简化操作”成为了制作组的共识，一键攻击、一键回避、左摇杆追踪、自动锁定的设计无疑要比《荣誉之战》方便的多。《荣誉之战》中使用投技、返技都需要消耗气槽，气槽一旦耗空，主角就会处于晕厥状态。Rocksteady 则鼓励“天下武功、唯快不破”，只要连击数达到一定程度，蝙蝠侠就可以无伤发动投技和终结技。限于操作的各种缺陷，《荣誉之战》的主角同时面对 6、7 个敌人，玩家往往就会处于手忙脚乱，被动挨打的窘境。Rocksteady 则希望蝙蝠侠在同时面对 20 个杂兵时依然能游刃有余。制作组特意制作了一套 2D 画面的符号式系统来验证格斗的流畅感。在测试画面上，圆圈代表蝙蝠侠，三角代表敌人，程序员就在这样一个化繁为简的测试环境下设计招式，找到攻击和闪避的最佳节奏后，再将具体的武打招式套入角色模型的骨骼动画。玩家无需考虑一招一式的判定，只要掌握好节奏和走位不断对敌人攻击和闪避，程序会自动根据位置和招式施展出漂亮、自然的武打动作。Rocksteady 将这套格斗引擎命名为“Freeflow”，带有“行云流水”之意，他们也确实让玩家体验到了行云流水、拳拳到肉的非凡快感。这套自动化程度高、易于上手却不失深度的战斗系统，成为了整个游戏的最大卖点。



2007 年秋，制作组已经解决了大部分技术问题，他们拥有了一套颇具规模的肉搏和潜入系统，和一批充分了解次时代主机的程序员与美工，游戏开发逐渐步入正轨。在合同中，华纳仅要求 Edios 的蝙蝠侠游戏基于动漫改编，但并没有规定具体的标题，Rocksteady 拥有商讨题材的权利。制作组最终选择了 1989 年的漫画《阿克汉姆疯人院》作为原作。这部 115 页的短篇是蝙蝠侠史上最另类、最疯狂的漫画，全篇充斥着类似《寂静岭》的超现实主义风格，剧情和台词十分晦涩，甚至达到了令读者不适的程度。Rocksteady 选择《疯人院》作为原著，更多是看中了这部漫画作为游戏剧本的潜力。阿克汉姆疯人院算得上是哥谭市最危险的地方，院内关押着大量与蝙蝠侠常年为敌的变态罪犯，在小丑占领疯人院之后，原本用于看守囚犯的机关却成为了阻挡蝙蝠侠的重重障碍，这样的剧本框架十分适合改编成游戏。



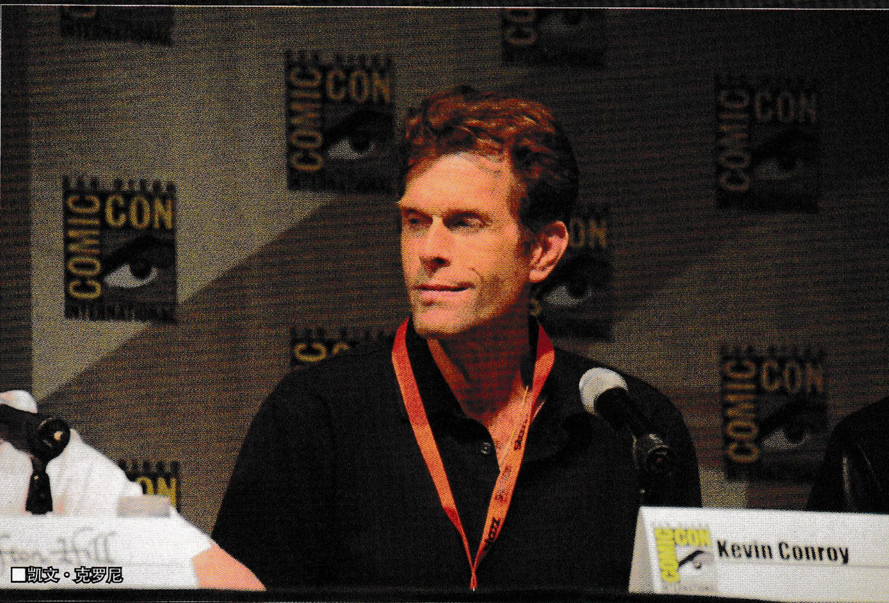

■保罗・蒂尼



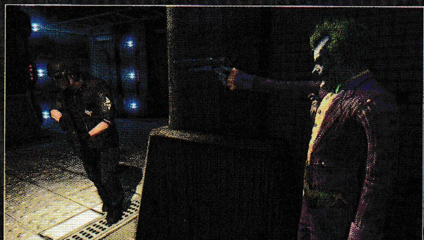
为了让晦涩的漫画版《疯人院》化为通俗易懂的游戏剧情，Rockstead 请来了 DC 漫画公司的一批专业人员。保罗・蒂尼是 1992 年的不朽名作《蝙蝠侠 动画系列》的主要编剧，以擅长刻画人物的鲜明性格而享誉业界，他与制片人布鲁斯・李在 90 年代撑起了整个 DC 动画王朝，并以自己的深厚功力捧走了 5 次艾美奖。保罗几乎重写了整个《疯人院》的剧情，加入了许多漫画版没有的敌人和战斗。因此，将《疯人院》称为漫画改编游戏，严格意义上并不正确，它的剧情有 90% 的内容都是保罗原创的。作为一款次时代游戏，《疯人院》采用高度写实风格，角色与真人电影十分接近，和动画画风大相径庭，但保罗的剧本一直以严肃和黑暗著称，《蝙蝠侠 动画系列》就是美国第一批成人风格的 TV 动画，写实的画面基调反而加强了剧情的可信度。DC 旗下的暴风（Wildstorm）公司也给 Rocksteady 提供了很多支援，他们为《疯人院》的角色档案和菜单画面绘制了大量漫画肖像，给游戏带来了一丝独特的古朴感。


■马克・哈米尔

除了编写游戏版《疯人院》的剧情之外，保罗・蒂尼还为 Rocksteady 带来了他的两位老朋友——凯文・克罗尼和马克・哈米尔。凯文以舞台剧演员出身，也曾出演过大量不知名的电视剧，虽然技艺精湛，却没能赢得声望。1992 年的《蝙蝠侠 动画系列》彻底改变了他的一生，凯文从 150 名候选人中脱颖而出，获得了为主角配音的资格。凯文的声线低沉内敛，与蝙蝠侠的个性十分契合，他仿佛是一名为黑骑士而生的男人。无数观众都认为，凯文才是蝙蝠侠有史以来最精彩的演绎者，他拥有布鲁斯・韦恩的灵魂。马克・哈米尔则是美国家喻户晓的知名男星，凭借《星球大战》的主角卢克・天行者一举成名。1992 年，哈米尔进入了《蝙蝠侠 动画系列》的班底，为蝙蝠侠永远的宿敌——小丑配音。虽然哈米尔早已人过中年，但高亢的声音依然将小丑的滑稽、暴戾与疯狂刻画的淋漓尽致，他与凯文・克罗尼之间的对手戏也成为了观众永远津津乐道的话题。如果缺乏了这两位宗师级的配音演员，《疯人院》的演出效果势必大减。可以说，游戏版《疯人院》的成功，与 1992 年 TV 版蝙蝠侠的班底有着密不可分的关系，通过与专业人士的鼎力合作，Rocksteady 充分发挥了授权的优势，将《疯人院》的表演性和艺术性推向了改编游戏史无前例的巅峰。



■凯文・克罗尼

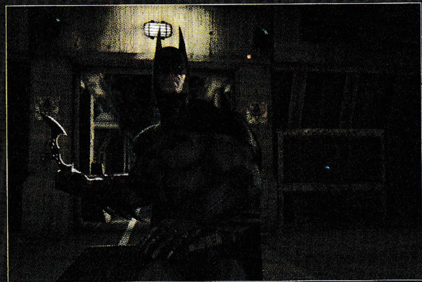


有了影视界大师的紧密合作，《疯人院》毫无悬念地成为了蝙蝠侠爱好者的必玩之作，但 Rocksteady 的野心却不仅于此。制作组希望《疯人院》不但能吸引动漫和电影的爱好者，还能让原本对这一系列不感兴趣，甚至一无所知的玩家慕名而来。为此，Rocksteady 查阅了 DC 的官方档案库，设立了大量的角色资料和录音带收集，让对蝙蝠侠历史不熟悉的玩家也能迅速融入这一世界。此外，制作组还精心设计了三场稻草人的噩梦，并将布鲁斯・韦恩的童年经历以幻觉的方式穿插其中，揭示了蝙蝠侠的诞生。即使你在接触《疯人院》之前没有看过任何一部蝙蝠侠电影或漫画，也丝毫不会影响你享受这部游戏的乐趣。

《疯人院》算得上是Rocksteady迄今为止最具日式风味的游戏，玩家需要多次往返于各个区域，通过获得新的道具来推进剧情，每个区域都有一场坐镇的BOSS战，同一个场景也会随着剧情的发展而发生变化。制作思路并不算新奇，《银河战士》《生化危机》《恶魔城》等经典名作都曾采用这种推进方式。《疯人院》稳健、扎实而复古的游戏模式，反而在射击游戏泛滥成灾，快餐作品大行其道的次时代，让玩家体会到了久违的乐趣。游戏没有支线任务的设计，主线剧情也是一条直线，这并非制作者偷工减料，而是为了追求更好的演出效果。只有单线制、完全可控的游戏流程，才能给玩家带来三次噩梦这样的绝妙体验。虽然剧情改动不小，但游戏版《疯人院》依然保留了漫画最精华的部分——深入骨髓的恐惧和悲天悯人的情怀。阿玛德斯·阿克汉姆为了净化城市的罪恶成立了这座机构，却最终将自己送入了亲手创建的疯人院，这段令人毛骨悚然的剧情以隐藏要素“阿克汉姆之魂”的形式被收录于游戏中。在数十年如一日的漫长历史里，阿克汉姆已经成为了一座靠吸取罪犯的疯狂而不断成长的吃人魔窟，蝙蝠侠讨厌来到这里，不但因为这里关押着他的无数死敌，更是因为整座疯人院让他有一种“回家的感觉”。而小丑则认为“这里的病床永远都有蝙蝠侠的一席之地”。



单线制并不代表着《疯人院》的游戏过程枯燥乏味，与《混沌都市》的思路相同，Rocksteady一直在鼓励用户尝试多种风格的战斗，将选择权交给玩家。在敌人的拳头袭来时，蝙蝠侠可以翻滚躲避，可以使用斗篷让对方陷入眩晕，也可以使用返技将攻击送回，玩家还可以通过赚取的经验值来自由升级能力，规划蝙蝠侠的



成长方向。钩爪、飞镖、喷雾炸弹不但是推进剧情所需的必要道具，还能在战斗发挥作用。多样化的技能和装备让《疯人院》的战斗乐趣十足，240个谜语人挑战也足以让玩家掘地三尺，翻遍场景的每一个角落。

华纳除了派遣专业人员协助游戏开发之外，也给Rocksteady造成了不少麻烦。相信很多读者都曾听说过迪士尼对于版权近乎变态的保护，即使在合作开发《王国之心》时依然对SE指指点点，并严禁民间进行同人创作。其实在版权法健全的美国，几乎每一家巨型传媒都带有迪士尼这种“劣根性”。在开发《疯人院》的过程中，最令制作组头疼的不是技术攻关，而是如何与华纳和DC公司精明而刻薄的公关人员打交道。小丑注射泰坦药剂后的巨人形态，因吸入恐惧毒气而神志不清的蝙蝠侠，很多诸如此类的剧情要素，都引起了华纳方面的争论。制作人谢福顿·赫尔则据理力争，反复强调从漫画到游戏载体的变化，也必须做出针对性的改编。在华纳不愿妥协的时候，赫尔干脆让手下人员“先斩后奏”，直接制作关卡成品，再用出色的效果说服对方。版权方的干涉留下了很多遗憾，Rocksteady原本希望关在疯人院的众多敌人能够产生一些“黑吃黑”的互动，却因为华纳的阻挠而作罢。另一些DC公司的员工则提出了更荒谬的言论。《蝙蝠侠 英勇无畏》的漫画作者兰德里·沃克尔曾经批判《疯人院》的战斗系统不够合理，在他的眼中，“蝙蝠侠根本不可能中枪……因为他是蝙蝠侠。”赫尔也不甘示弱，嘲笑对方“根本不了解游戏开发领域”。

之前的蝙蝠侠游戏都没能获得《疯人院》这般巨大的成功，更多原因在于切入点不同。蝙蝠侠与DC其他大牌英雄的区别在于，他完全没有超能力，是一位靠武术技巧和心理战与敌人对抗的角色，高超的智慧和坚定的意志才是他最强大的武器，这两点也在《疯人院》中北体现地淋漓尽致。在纯粹的肉搏战中，玩家或许可以一骑当千，可一旦敌人手中持有枪械，硬拼就不再是明智的选择，蝙蝠侠毕竟没有超人的体格或闪电侠的速度，几颗散弹就足以在正面战斗中结束他的传奇。玩家必须像一个真正的暗夜骑士那样，在敌人的头上撒下恐怖之网，瓦解他们的心里防线，逐一解决掉这些慌张不已、身心俱疲的匪徒。侦探模式也是本作的独到之处，在推进剧情的同时也为玩家展现了蝙蝠侠出色的办案能力。像蝙蝠侠一样去滑翔、像蝙蝠侠一样去探索、像蝙蝠侠一样去战斗，就是《疯人院》要带给玩家的体验。这种绝对忠于原著的表现方式，让无数Fans为之疯狂。



由于各方原因，游戏版《黑暗骑士》最终难产，制作方Pandemic迎来了破产倒闭的结局，但即使如此，《疯人院》也没能为Rocksteady在发售前迎来更多的关注。虽然制作组公布了大量画质精美的截图，但出于对动漫改编游戏的惯性思维，几乎没有玩家真正去期待这部作品。正因如此，《疯人院》在发售后才能造成如此惊人的黑马效应。游戏销量在半年内就轻松突破400万大关，成为Edios在2009财年收益最高的作品。根据Gamerankings和Metascore两大站点对上百家媒体的汇总统计，本作的平均得分超过90分，是整个2009年评价最高的游戏之一。Spike电视台在VGA颁奖典礼上将Rocksteady评为“年度最佳工作室”，正是对这匹黑马的最大肯定。在这样一片皆大欢喜的局势背后，却隐藏着一场没有硝烟的战争……

PART 3：君临王座

《疯人院》热卖之际，正是 Eidos 节节败退之时，Square Enix 在 2009 年 4 月就已经将 Edios 纳为子公司，并逐渐吞并它旗下的各个制作组，沦为 Square Enix 的三级子公司，似乎已经是 Rocksteady 命中注定的结局，谁知华纳却在此时打出了一套组合拳，直接将 Square Enix 击出了拳台。12 月 12 日，Rocksteady 在 VGA 颁奖会上公布了《阿克汉姆疯人院 2》。12 月 14 日，华纳宣布收回 Eidos 的授权，由自己亲自管理《疯人院 2》的全球发行工作。2010 年 2 月 23 日，华纳集团成为了 Rocksteady 的最大股东，将其纳为直属子公司。虽然整个变故是意料之外，情理之中，但华纳的动作之快还是让人感到吃惊，因为华纳原本是 Edios 的大股东，Square Enix 也是在华纳的支持下才完成了对 Edios 的吞并。实际上，华纳并非对 Eidos 全无眷恋，而是看清了《古墓丽影》《杀手 47》等经典已经处于日薄西山的境地，才选择放手。但对于《疯人院》这样一个初出茅庐又前途无量的新品牌，华纳就不会再轻易放过。另一方面，Rocksteady 这样一家才华横溢的制作组也不愿屈于"三级子公司"的地位，遂接过华纳伸出的橄榄枝，逃离了 Eidos 这艘已经沉没的大船。

《疯人院 2》这个暂定标题，只是 Rocksteady 为避免泄密而扔出的烟雾弹。早在 2009 年 2 月，《疯人院》尚未制作完毕之时，工作室就提出了"阿克汉姆城"这样一个巨型监狱的概念，决定了续作走向。2010 年春，被华纳收购后，Rocksteady 招兵买马，将公司规模从 75 人扩充到了 125 人。《阿克汉姆城》是他们制作的第一部沙盘游戏，这对于所有人而言都是一个全新的挑战。为了降低风险，谢福顿·赫尔将游戏分为两部分平行开发，主线流程以室内关卡为主，支线任务则分布在大地图上，沙盘化的城区在主线中充当穿针引线的作用，将多段室内战斗联系在一起。

母公司华纳对发售日的要求比前作更加紧迫，他们只有 2 年的开发时间，容不得出半点差错。工作室面临的最大难题在于如何使用虚幻引擎 3 制作庞大的城区地图。在 2011 年，虚幻引擎 3 已经是主流引擎中最为落后的一个，虽然它也拥有无缝切换场景的技术，但由于数据吞吐量低下，除了一些画面粗糙的网游之外，几乎没人使用虚幻引擎 3 制作沙盘游戏。Rocksteady 只有短短 2 年的开发时间，他们必须立刻投入正式开发，没有时间更换其他更先进的引擎。从技术角度而言，虚幻引擎 3 实在不是最好的选择，但考虑到实际情况，这是他们唯一可行的选择。为了保持画面素质不随地图规模扩大而下降，Rocksteady 的美工绞尽脑汁优化着游戏中捉襟见肘的多边形数量，他们将城区地图的数据分段成一个个数据碎块，以流媒体的形式逐渐载入内存，这曾经是 PS2 时代的常见解决方案，但在次时代已经很少有人沿用。好在 Epic 给他们带来的并非全都是坏消息，2010 年虚幻引擎 3 再度经历了一次大升级，赶上这班车的《阿克汉姆城》实现了容积光、分层阴影贴图等高端技术，在画面质感上超越了前作。



《疯人院》的各项系统已经十分成熟，战斗和解密的大体框架顺理成章地被续作沿用，但细节有了飞跃性的提升。格斗系统的动作数量由 3000 个提升到 5000 个，蝙蝠侠的出拳速度更快，连击的爽快感更高。不少玩家感到苦手的无线电破解则变为密码破解，更加直观易懂。侦探模式被过分滥用也是前作屡遭批判的问题，不但让玩家的视觉神经感到疲劳，也浪费了大量精心雕琢的场景。《阿克汉姆城》里追踪痕迹的任务数量被降到了最低，同时，侦探模式下无法看到大地图的导航标示，让玩家在战斗之外的时间内更多考虑使用普通的视觉模式。

没有二周目是《疯人院》的致命败笔，玩家若想重新体验剧情，就只能抛弃之前收集的要素，重开一个新的存档。通关后，整座疯人院几乎变为了空荡的死城，只有主角一人在房间内搜刮隐藏道具，十分乏味。《阿克汉姆城》的二周目设计则别出心裁，一周目和二周目的所有收集要素共通，若想重新体验剧情，玩家可以进入二周目重打主线流程，若想收集谜语，则可以随时回到一周目挖掘。二周目环境下，游戏的难度会被强制提升到最高，防弹衣、地雷、干扰器等道具将敌兵武装到了牙齿，即使你是在一周目叱咤风云的老手，想要攻克二周目也要破费一番心思。沙盘化地图的引入大大加强了游戏的耐玩度。论绝对面积，《阿克汉姆城》当然无法与《横行霸道 4》或《荒野大救赎》相提并论，但 Rocksteady 在城中的每一寸土地、每一片角落都埋下了大量玄机，各类支线任务也充分发挥了大地图的特色。即使不接受任何任务，单纯在城内闲逛飞行、寻找谜语、审问敌人，也是一种乐趣。《阿克汉姆城》是一个活生生的世界，不论何时，只要玩家想回到这个世界，400 个谜语和数不清的敌人都会随时等待着蝙蝠侠的到来。

在 Rocksteady 成为华纳的子公司之后，制作组欣喜的发现，前作中版权方诸多刁难他们的难题在一瞬间都迎刃而解了，华纳还在跨媒体领域给予了大量支持。尼克·安得尔和罗恩·菲舍在《疯人院》的时代只能使用电脑合成乐器，这一次，华纳为他们二人租下了伦敦 AIR 工作室的场地、乐团和所有设备，电影版《起源》和《黑暗骑士》的配乐工作正是在这里完成的。在交响乐团的协助下，《阿克汉姆城》的 BGM 对比前作有了石破天惊的飞跃，主菜单那首波澜壮阔的主旋律，丝毫不输给汉斯·基默为《黑暗骑士》谱写的恢弘乐章。暴风漫画公司再度给游戏提供了合作。按照编剧保罗·蒂尼的计划，游戏版《阿克汉姆城》发生的剧情只是在长达 6 个月的时间里最终为一切划上句号的高潮之夜，而暴风绘制的漫画版前传则讲述了发生在两代作品之间，长达半年的故事，以及蝙蝠侠为何要以布鲁斯·韦恩的身份和雨果博士对峙的真正原因。

谢福顿·赫尔坦言，如何安排《阿克汉姆城》的 BOSS 战让他们绞尽了脑汁。很多蝙蝠侠的死敌都是以犯罪头脑著称的高智商罪犯，如小丑和企鹅，他们与主角正面战斗并没有胜算，缺乏棋逢对手的快感。《疯人院》的 BOSS 战提供了大量类似贝恩的强化人，一波又一波和强化人的肉搏战让玩家心生厌倦。在《阿克汉姆城》中，赫尔想出的解决方案是设计"代打型 BOSS"，把强化人的戏份削减到了最低。给企鹅坐阵的是不死怪人所罗门·格蓝迪，小丑的帮凶则是千变万化的泥人。和刺客联盟的首领拉萨格尔的死斗备受好评，给玩家带来的震撼不亚于前作中的稻草人，这种穿梭于现实与虚幻的设计似乎成了制作组拿手好戏。急冻人的 BOSS 战则更加另类，玩家需要在 12 种攻击方式中做出选择，每一次使用过的诡计都会被 BOSS 识破。Rocksteady 再次证明了自己在有限关卡内施展无限可能的超凡想象力，即使是这样一个完全由固定脚本控制的战斗，也能制造出足够多的乐趣，让人拍案叫绝。

如果说《疯人院》还保留有一些漫画版的痕迹，那么纯原创的《阿克汉姆城》则是 Rocksteady 自己的智慧结晶。在华纳同意制作组放开手脚后，编剧保罗·蒂尼接近疯狂地将所有最知名的敌人都塞进







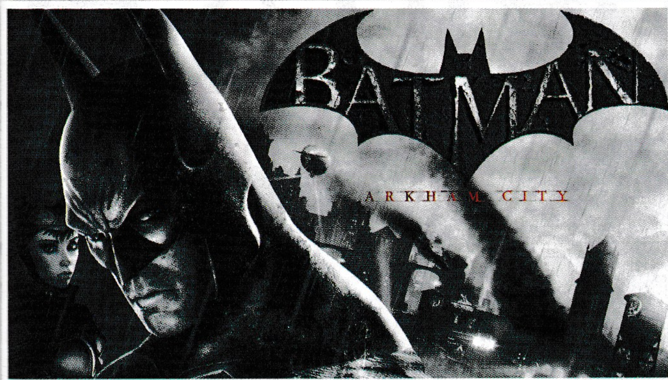
了城中。不可否认，随着规模的不断膨胀，《阿克汉姆城》的主线剧情出现了失调的迹象，反派太多，主线太短，每一个角色能够分到的剧情大大减少，前作那种扑面而来的艺术气质也有所降低，让整部作品的风格略显庸俗。另一方面，我们也要看到，在华纳的允许下，制作组也在本作中表现了很多前作无法表现的话题，如猫女BAD ENDING中蝙蝠侠死亡的架空结局，以及彻底改写哥谭市历史的"奇迹之城"（Wonder City）。如果Rocksteady没有成为华纳集团内部的一份子，这一切完全不敢想象。

就剧情主旨而言，《阿克汉姆城》的表现并不算差，只是很多玩家对系列的认知不足，而对剧情产生了误解。蝙蝠侠的敌人大都是丧心病狂的超级恶棍，有着"精神失常"的免死金牌，就算蝙蝠侠抓获了他们，唯一的处置方式就只有将他们扔回疯人院而已。即使是那些精神正常的罪犯，也可以通过金钱等手段让自己保全性命，逍遥法外。雨果博士和拉萨格尔对这种作风并不认同，认为蝙蝠侠的存在反而助长了哥谭市的犯罪之风。心狠手辣的他们想到的是一个通过"钓鱼执法"将哥谭市全部恶棍一网打尽的血腥计划。他们将阿克汉姆疯人院和黑门监狱关押的罪犯扔进阿克汉姆城，并故意发给罪犯大量的枪械，再以"无法控制武器流入"为理由，启动紧急方案"第十号协议"（Protocol Ten），意图将全部犯人歼灭在城内。蝙蝠侠和雨果的斗争，实际上是他为了坚守自己"不杀人"原则而做出的斗争，这一原则也在最后与小丑的战斗中得到了体现。

蝙蝠侠与小丑之间的关系，并非"你死我活"的简单关系。1988年阿兰·摩尔在漫画《致命玩笑》（The Killing Joke）中将小丑设定为蝙蝠侠执法失误的受害者，此后这一剧情已经得到了广泛认同，《阿克汉姆城》也沿用了这一设定。蝙蝠侠将小丑的诞生视为自己职业生涯的最大失误，他在心底一直希望小丑能够弃恶从善。（实际上，不光是小丑，蝙蝠侠对任何罪犯都不会下杀手）片尾那句"无论如何，我都会救你"，其实包含了太多含义。至于蝙蝠侠为何抱着小丑而非塔利亚走出了影院，细心的玩家可以发现，和拉萨格尔一样，塔利亚的尸体在死亡后不久就消失了，这两位角色被手下用回春泉复活，在续作中继续登场的可能性极大，但小丑在《阿克汉姆》系列的日后走向，却无人知晓。

实际上，"小丑之死"并不是编剧保罗·蒂尼的阴谋，而是配音演员马克·哈米尔的要求。哈米尔已经年过六旬，虽然功力深厚，但继续饰演小丑这种嗓音高亢的角色，确实有些力不从心。哈米尔原本不想在《阿克汉姆城》中参演，在保罗·蒂尼和凯文·克罗尼两位老友的劝说下，才接手了本作的配音工作，并且在游戏发售前多次强调"这是我最后一次作为小丑登台演出"。《阿克汉姆城》发售后，"小丑之死"的结局在网络上广为流传，引起了极大震动。甚至有谣言称"哈米尔已经去世"，让哭笑不得的哈米尔不得不在个人主页现身辟谣，并对玩家希望他继续扮演小丑的意愿表现出了一些妥协。如果编剧想要让小丑在续作中复活，并没有什么难度，关键问题在于哈米尔本人是否愿意继续献声，这才是真正的未知数。

除了"小丑之死"的结局之外，《阿克汉姆城》另一个备受争议的问题在于繁多的DLC。在PS3版《疯人院》的独占挑战地图中，玩家获得了操作小丑的机会，这一设计给了制作组以灵感，为《阿克汉姆城》加入了三名新的主角。三位角色都拥有和蝙蝠侠不同的动作与招式，猫女还有属于自己的剧情模式和谜语收集。其中猫女需要使用一次性激活码解锁，罗宾和夜翼则以DLC的形式推出。此外，华纳还一口气推出了十几套纯粹的DLC皮肤，甚至包括一套与《绿灯侠》蓝光影碟联动的黄灯蝙蝠侠。对于一手玩家而言，猫女的激活码是随盘附带的，不需要额外花钱。《阿克汉姆城》毕竟是一部纯粹的单人游戏，没有联机部分，二手市场对这部作品的影响很大，华纳出此下策，也许只是打击二手交易的无奈之举，EA出版的很多游戏也采用了类似的政策。但十几套性能毫无差别的DLC皮肤，就未免有捞钱的嫌疑。好在《阿克汉姆城》本身的完成度就已经相当高，即使玩家没购买任何DLC，也能享受到游戏的大部分乐趣。



《疯人院》毫无悬念地成为了2009年的最佳改编游戏，孤独求败的Rocksteady已经不满足于在动漫游戏领域和对手一争高下，他们的野心是让《阿克汉姆城》成为2011年评价最高的游戏！就某种程度上而言，他们确实达到了目标。三大版本中，评价最高的PS3版在Gamerankings和Metascore的分数为95.94和96，位列"史上最高评价"排名的11和15位，在2011年的所有游戏中一马当先。很多业内人士都在博客上对这部作品表达了毫不吝啬的赞美。《战争机器》的导演Cliff B称赞本作"将虚幻引擎3运用到了足以让Epic吃惊的地步，潜入偷袭和肉搏战斗也接近无懈可击"，《战神》之父大卫·贾飞认为"《阿克汉姆城》的壮阔感超越了任何一部蝙蝠侠电影，它已经成为了次时代的新标杆，是未来的几年内动作冒险游戏的活教材。"



很多人担心Rocksteady被华纳收购后，会成为一家被束缚在蝙蝠侠、超人等DC角色之内，专职改编超级英雄游戏的公司。实际上，华纳集团的对游戏产业的投资历史可以追溯至雅达利时代。华纳互动娱乐部的旗下拥有Monolith等多家实力级工作室，绝非面目可憎的暴发户，也不会将视野仅仅狭隘在动漫改编这样一个小圈子里。Rocksteady成为了华纳的子公司，并不代表着他们永远被蝙蝠侠捆住了手脚，这一点大可放心。而且至少就目前而言，继续发展蝙蝠侠依然是一个不失前途的选择。马克·哈米尔在2011年的VGA颁奖会上领取"年度最佳配音"时曾透露，Rocksteady的下一部游戏名为《蝙蝠侠 阿克汉姆世界》（Batman Arkham World）。有了之前《疯人院2》的前车之鉴，或许《阿克汉姆世界》并不会成为下一部蝙蝠侠游戏的正式标题。但从《阿克汉姆城》埋下的伏笔来看，续作的推出只是时间问题而已。近期网络又传出流言，Rocksteady将使用《阿克汉姆城》的技术，制作一部新的《忍者神龟》游戏。虽然《忍者神龟》的版权在Mirage手中，但考虑到华纳是2007版《忍者神龟》的制片方，这一流言的确具有一定的可信度，至于此事是否属实，或许只有时间才能告诉我们答案。

PART 4：后记

Rocksteady的成功，是拿来主义和实干精神的结合。购买商业引擎、制作授权游戏、借鉴同类作品，是这家公司世故圆滑的一面。精雕细琢的关卡设计、诚意十足的隐藏要素、极具深度的游戏系统，则是员工勤奋与汗水的结晶。Rocksteady的成功，是当今游戏产业高度细分环境下的一个典型案例，授权与合作弥补了他们的技术缺陷，释放了他们在设计方面的惊人才华。在游戏画面越发华丽，流程却越发快餐化的次时代，Rocksteady却用出色的业绩证明了，注重系统与底蕴的单人游戏，依然可以在今天拥有一席之地。从表面上看，Rocksteady似乎是当今所有名工作室中最容易复制的一个。他们没有深厚的历史积累，没有超凡的技术力，也没有属于自己的知名品牌，仅有的过人之处在于对游戏设计的充分理解和脚踏实地的完成度。这两大法宝，正是今天诸多浮躁的制作组最为欠缺的宝贵财富。



文 Delphi & Drow
编 星夜 美编 NINA

这些年，那家正在坠落的公司

如何拯救一家摇摇欲坠的公司？需要一名强有力的领导者，了解公司的历史和传统，有着壮士断腕的变革决心，以及能够说服董事会，在未来十八个月切实可行的脱困方案。看上去，自1995年就开始掌舵THQ的Brian J. Farrell，满足上述每一项要求，但在过去几年，这家北美地区规模第五大的游戏发行商，遭遇了连年亏损、大规模裁员、变卖优质资产、面临被纳斯达克摘牌的悲惨命运，而这一切都是拜野心勃勃的Brian J. Farrell所赐。尽管他本人刚刚惩罚性地将自己的71万年薪缩减到过去的一半，但考虑到THQ的公司股价已经从去年的30美元跌至惨不忍睹的0.7美元，屡被外界抨击的Brian J. Farrell实在不值得同情。"THQ拥有天生娱乐的血脉，以及成长为一家伟大公司的基因，在未来几年，这将成为业界和玩家们人所共知的事实。"Brian J. Farrell在2005年公司年会上的豪迈讲话弦犹在耳，如今的THQ却如同一艘即将沉没的大船，手足无措的船长自暴自弃地搜寻着尚能卖出好价钱的船板。

Brian J. Farrell希望THQ能够成为像EA一样在产业里呼风唤雨的公司，他借鉴了众多竞争对手的成功之道，竭尽全力让THQ搭上游戏业趋势的顺风车。无论是大魄力的进入网络游戏和社交游戏市场，还是展开一连串大手笔的收购，再到试图在利润丰厚的Wii配件市场分一杯羹，Brian J. Farrell并非一名碌碌无为的"守业者"。恰恰相反，如果他咄咄逼人的商业政策能够奏效，THQ有机会成为游戏产业新的传奇，但遗憾的是，在公司发展过程中，Brian J. Farrell唯独忽略了THQ的强项与传统，盲目追逐趋势，自废武功般的将多项核心计划推倒重来。固然，任何一家公司都可能会经历决策失败或发展低谷，但THQ在诸多环节上都遭遇滑铁卢也实属罕见。当前，THQ手中还握有几张能够缓解不利局势的底牌，几款备受外界期待的游戏颇具销售前景，但随着THQ等待买主的传闻不绝于耳，不免让人担心这家公司已经失去了力挽狂澜的勇气。

盲目圈地

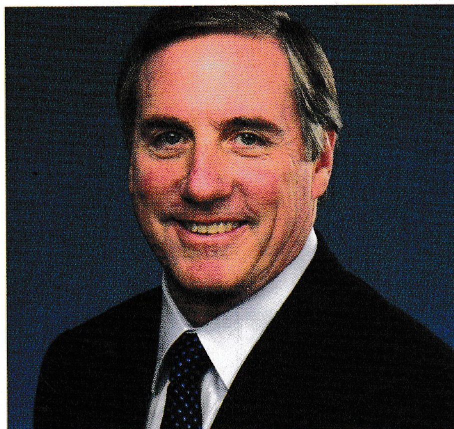
虽然很多媒体讽刺Brian J. Farrell是THQ的毒瘤，将所有问题都归咎于这位57岁，已经在THQ效力16年之久的老人，但事实上，THQ在他的领导下成长为一家世界级的游戏发行商，他曾经被誉为游戏公司管理者的典范，在游戏开发者大会上接受经久不息的掌声。Brian J. Farrell为人精明，习惯用数字说话，敢于直面变化，思想并不保守。值得一提的是，他被THQ的不少员工形容为"有人情味"，2004年，THQ旗下的游戏公司Relic Entertainment的一名游戏制作人遭遇车祸，当对面一辆失控的SUV向他们的车撞来之际，这名制作人为了保护怀孕的妻子，毅然转动方向盘，将自己的位置暴露给肇事车辆，牺牲了自己换取了妻儿的生命。当Brian J. Farrell得知此事后颇受感动，不仅主动为遇难者家属捐款，而且尽可能帮助该家庭渡过了难关。

毋庸置疑，Brian J. Farrell深爱着THQ，但他在2005年后实施的多项激进的商业政策，又一步步将这家公司引上了不归路，首当其中的战略就是不惜成本的购买各类授权。虽然充斥着大量粗制滥造的作品，但授权游戏

已经越来越成为游戏业竞争的主战场之一，从国际足联、美国职业棒球大联盟再到乐高玩具、指环王、哈里·波特电影等授权，让游戏公司为此赚得盆满钵盈。获得独家授权，不仅有利于提升销售额，而且也是一种打击对手的竞争手段，THQ 购买游戏改编授权无可厚非，但过度投资超过了该授权游戏的盈利能力，反而显得得不偿失。在美国几家主要的游戏发行商之中，THQ 尤其钟爱购买各类授权，比如 Games Workshop 的《战锤 40k》授权，美国职业摔角协会的授权，以及来自迪斯尼的动画电影改编权等。

Brian J. Farrell 认为《FIFA》最终能够超越“《WE》系列”，与获得国际足联的排他性授权不无关系，因此在 2009 年，THQ 同世界职业摔角协会达成了独占授权协议，为期 8 年时间，需要支付超过 1500 万美元的巨额授权费用。此后，他们又和综合格斗技组织达成合作协议，同样需要支出一大笔授权费用。表面上看，这两项合作使得 THQ 旗下的《WWE 世界职业摔角大联盟》和《综合格斗锦标赛》两大系列几乎没有竞争对手，可以完全垄断市场，但仔细分析起来，这两个体育领域虽然拥有不少拥趸，但并不如足球的受众广泛，两款作品的销量始终维持在 200 万左右，多年来并没有显著增幅，巨额授权费用的背后，是两大系列利润空间受到挤压的事实。此外，THQ 偏爱授权类游戏，在一定程度上削弱了他们推出原创作品的能力。

当前游戏产业整合风潮盛行，规模化成为商业竞争的主要趋势之一，大公司竞相采购有潜力的制作团队，掌握有影响力的游戏品牌，渴望在游戏业获得更多话语权的 THQ 自然不甘人后。由于 PS3 和 X360 游戏高昂的制作成本以及技术革新带来的门槛，不少有潜力的小型游戏公司陷入了资金短缺、入不敷出的境地，精明的 Brian J. Farrell 趁机伸出援手，大肆收购其中的优质对象。“《黑道圣徒》系列”的开发商 Volition、《暗黑血统》的制作者 Vigil Games、《英雄连》和“《战锤 40K》系列”的缔造者 Relic Entertainment，



▲ THQ 总裁 Brian Farrell。

时至今日都是 THQ 的主力干将。不过，更多的制作组在被收购后，却陷入了平庸和失败的怪圈，究其原因，在于 Brian J. Farrell 领导的 THQ “长于选才，却不善于用人。”甚至让一些长期从事核心游戏开发工作的游戏制作组，进入完全陌生的社交游戏领域，比如 Juice Games，败走麦城自然不可避免。

2007 年，THQ 迎来了公司发展的里程碑时刻，年收入首次达到 10 亿美元，怀揣大量现金，自然有了收购和扩张的底气。不过，虽然并购了不少有实力的团队，但 THQ 却并不能人尽其才。一年后，他们就关闭了 5 家工作室。此后一年，又以低于当初购入价的金额将 Big Huge Games、Heavy Iron Studios 变卖套现。最令人不解的是，在 THQ 已经连续三年亏损的情况下，Brian J. Farrell 决定跟风进军蒙特利尔，虽然当地的税收优惠有利于游戏公司经营，但 EA、育碧等公司还是采取了分阶段扩充人员规模的谨慎政策，反观 THQ 则是一步到位，人员规模很快接近了 500 人，但这家 THQ 全球最大的游戏分部却在 THQ 年收入贡献度方面无甚作为。同样，THQ 进军韩国市场的战略也显得缺乏深思熟虑，该办公室仅运行半年后就惨遭关闭，开发中的网络游戏《WWE 职业摔角大联盟在线》胎死腹中。

Brian J. Farrell 另一项严重的决策失误在于草率退出儿童游戏市场，又冒然将大量资源投入到陌生的社交游戏领域。1991 年，当时的玩具生产商 Toy Head-Quarters 和 Trinity 宣布合并，公司名称为 T ★ HQ，由两家公司的名称首字母组成，1994 年，公司名字采用了现在 THQ 的叫法。作为一家流淌着儿童玩具制造基因的企业，THQ 一度在儿童游戏市场呼风唤雨，可谓日进斗金。不过随着社交游戏的兴起，Brian J. Farrell 决定减少传统儿童游戏的研发，将这块市场拱手让出，特别专注于针对儿童和年轻人的社交游戏制作。在这个领域，THQ 不仅是门外汉，而且其以核心作品为主的产品线，对轻度玩家的吸引力极为有限。2011 年 8 月，THQ 无奈关闭了负责社交游戏制作的澳大利亚分部和 Blue Tongue，并将旗下的无线游戏部门卖给了一家瑞典公司，裁员将近 200 人，此前的资金投入也打了水漂。

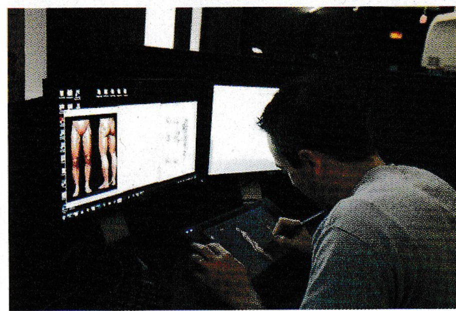
所谓屋漏偏逢连夜雨，资金愈发捉襟见肘的 THQ，又因为一次在主机配件领域无所顾忌的冒险，而陷入了更加难堪的境地。一直以来，THQ 对 Wii 平台的支持是不遗余力的，旗下一些迪斯尼授权游戏在 Wii 上取得了不错的销量，这促使 Brian J. Farrell 拍板决定推出一款外设，Wii 专用的画图板：uDraw，这款外设包括一张绘图板和一支画笔，需要同时安装 Wii 的遥控器手柄。从外观上看，绘图板的塑料材质显得十分廉价，售价却高达 70 美元。在内容支持上，可以使用这款外设的游戏寥寥，而且全部是 THQ 的自家作品。uDraw 的销量十分低迷，THQ 又突发奇想，将这款外设搬上了 PS3 和 X360 平台，结果自然是铩羽而归。据 THQ 首席财务官 Paul Pucino 透露，100 多万台 uDraw 躺在仓库中无人问津，仅这一项的经济损失就达到了 1 亿美元。

求生之路

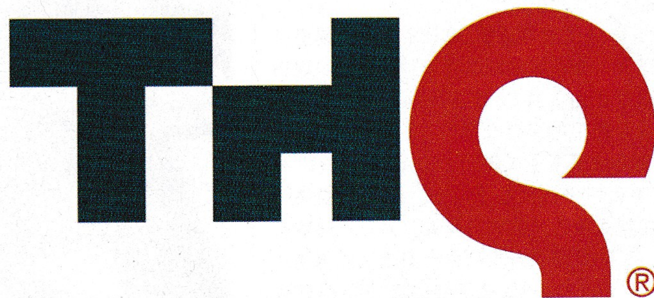
游戏品牌是游戏公司的生命线，在延续和培育游戏产品线方面，THQ 显得既缺乏耐心又过于功利。2001 年，THQ 发行的《红色派系》（Red Faction）在当年引起很大反响，可破坏的地形场景令人印象深刻，次年续作推出后，THQ 令人不解地将此系列高挂免战牌，事隔 7 年后才推出第三款作品，此时的射击游戏领域已经强手如林，颇具潜力的《红色派系》因为 THQ 的漫不经心，而错过了最佳的发展时机。2011 年发售的《红色派系 末日战场》（Red Faction:Armageddon），Metacritic 综合媒体评分只有 71 分，销量也不及前作的 1/2，彻底沦为一款二线游戏。令人瞠目结舌的是，2011 年 6 月 27 日，THQ 宣布今后将不再开发任何与《红色派系》相关的游戏项目，遭受同样命运的还有老牌越野竞速游戏“《MX vs. ATV》系列”。纵观 THQ 的产品线，虽然没有千万销量级别的大作，但胜在有一大批拥有固定用户群、具备鲜明特色的优质作品，如果进退得当，调度有序，THQ



▲ THQ 的总部大楼。



▲ THQ 蒙特利尔办公区一角。



▲ THQ 更换了新的 Logo，但并未得到好运气。


■地铁 2034 余光

怎会落得今日的窘境?

从公布之日起,《家园前线》(Homefront)的曝光度就不亚于任何一款顶尖的射击游戏大作,而它发售后,确实也发挥出了超越一般作品的威力,当天就让 THQ 的股价暴跌 26%。游戏普遍低于 70 分的评价,简短的单人战役和若干恶性 Bug,使得《家园前线》非但没有承载 THQ 在射击游戏市场分一杯羹的野心,反而狠狠地拉了一把这家已摇摇欲坠的公司。本作销量超过 260 万套,但大部分游戏拷贝是在半价打折后卖出的,勉强回本的结局令 THQ 高层大为光火,《家园前线》的开发商 Kaos Studios 成为了替罪羊,半年后,这家公司便关门大吉。THQ 对《家园前线》进行了如一线大作般的推广与包装,游戏的背景设定确实吸引了不少玩家的目光,但游戏内容上的缺陷是无法通过不惜血本的宣传手段来弥补的,到最后只能品尝到苦涩的结局。

THQ 麾下不乏一些正在成长为顶尖制作团队的游戏公司,以创作《家园》(Homeworld)、《英雄连》(Company of Heroes)等即时战略经典大作著称的 Relic Entertainment,一直无缘推出自家作品的正统续作,反而被母公司 THQ 派遣开发大型网络游戏《战锤 40K 黑暗千禧在线》(Warhammer 40,000: Dark Millennium Online),甚至《黑暗血统》的制作商 Vigil Games 的核心团队,一度也要放下手中《黑暗血统 2》的开发工作,投入到这部耗时耗力的网络游戏中。要知道,运营资金捉襟见肘的 THQ,根本无力独自负担这部宏大作品的研发,游戏发售日被推迟到了 2013 年,据传闻,THQ 正在竭尽全力寻找外部投资者,避免这款颇具市场前景的作品胎死腹中。

由于 THQ 的股票连续 30 日的平均交易价都低于 1 美元,面临被纳斯达克摘牌的危险。现在他们拥有截止到 7 月 23 日,为期 180 天的自救期,来提升自己的股票交易价格,即连续 10 天的股票交易价格高于 1 美元。Brian J. Farrell 和 THQ 董事会似乎已经乱了阵脚,除了继续关闭公司在全球各地的分部和办事处,面对外界散布的 2014 年 THQ 游戏开发项目全部取消的传闻,Brian J. Farrell 和 THQ 董事会的回应显得有些虚弱无力。尽管 THQ 已经身陷泥沼,但他们依然拥有改变自身命运的机会,事实上,公司尚未发售的几款游戏都可能成为他们的救命稻草。

当年,THQ 慧眼识珠代理发行由 4A Games 制作的 X360 游戏《地铁 2033》(Metro 2033),堪称游戏业的一匹黑马,游戏表现出的超高素质的画面以及具有鲜明特色的系统,让不少玩家对这个来自乌克兰,成员平均年龄不足 25 岁的新锐制作组刮目相看。《地铁 2033》改编自俄国著名畅销小说作家 Dmitry Glukhovsky 的同名作品,讲述了核战争爆发后的世界,人类几乎死亡殆尽,只有少数人在莫斯科的地铁站苟延残喘(现实中的俄罗斯地铁站采用了防核辐射的设计)。游戏中的主人公要面对各种致命的变异生物,丧心病狂的人类劫匪,以及可以控制普通人心智的神秘族群 Dark Ones。游戏在气氛烘托方面十分出彩,故事发展也引人入胜,游戏中的交易系统,并非使用货币,而是在关键时刻可以保命,更加稀缺的资源——子弹,这也决定了本作并非一味的鼓励杀戮,而是更强调险中求生。

《地铁 2033》GameInformer 给予了 9 分的高度评价。4A Games 自主研发的次世代引擎 4A Engine,属于多平台引擎,除了在物理效果,AI 方面技术领先之外,还可以很好的兼容 3D 显示。在乌克兰,4A Games 被称为乌克兰的 Crytek,对他们而言,这显然是一种巨大的褒奖,目前,《地铁 2033》的续作《地铁 2034 余光》(Metro: Last Light)正在开发之中,本作有机会成为 THQ 咸鱼翻身的利器。此外,《黑道圣徒》的制作商 Volition 工作室正与好莱坞知名导演、曾执导《潘神的迷宫》的 Guillermo del Toro 合作,共同开发一款预计将在 2014 年发售的游戏《inSane》。

《暗黑血统 2》可能成为 THQ 的另一个救星,本作的发展方向,在剧情上将会和 1 代联系在一起。为了救出被囚禁的兄弟战争骑士,游戏主角天启四骑士之一的死亡骑士将经历漫长的冒险之旅,穿越扭曲的黑暗世界,最终面对强大的幕后真凶。按照开发者的描述,死亡骑士不同于前作的主角战争骑士,他怪异的武器和精妙的战斗技能,将使战场上阻拦他的一切化为乌有。《暗黑血统 2》将更多地包含角色扮演的成分,除了紧张刺激的战斗系统,新增的丰富自定义内容会极大提高游戏的可玩性,对于在前作中备受玩家诟病的操作和视角问题也将得到修正。除此之外,由 Crytek 代工的《家园前线 2》、《南方公园 RPG》以及板垣伴信的《Devil's Third》等游戏将在明后两年推出。虽然已经是千疮百孔,但 THQ 依然有机会作出殊死一搏,如果能够渡过眼前的难关,"《求生之路》系列"的缔造者 Turtle Rock,以及 THQ 高薪挖角前"《刺客信条》系列"创意主管 Patrice Desilets 的两项开发计划将有机会浮出水面。

在接受媒体采访时,Brian J. Farrell 坦言复兴 THQ 将是一个"异常艰难的任务",他并未过多评论自己过去做出的种种错误决策,但他认为公司过去几年的艰辛和挫折,"让团队的每一个人真正成长起来,并凝聚在一起"。这句话显然没有包括刚刚被 THQ 辞退的 240 余名员工。有报道称,尽管 THQ 手中还有一些底牌没有打出,但这些进行中的研发项目是否拥有充足的资金尚存疑问。现在,没有人敢于接手 THQ 的烂摊子,这也是 Brian J. Farrell 得以留任的主要原因,虽然外界对他的批评之声不绝于耳,但作为 THQ 资历最老的员工,在过去几年犯下诸多错误的 Brian J. Farrell,依然有机会成为一名载入史册的"救火队员",不过,留给他的剩余时间已经不多了。


▲《黑暗血统 2》是 THQ 本年度的重点大作。

不知道大家在动画看多了之后（150 部以上或更多），是不是会有些看什么都提不起劲儿来的感觉呢？就像《辛普森一家》里面小辛说过的一句话："The universe is so boring!"，那么就请你花些时间看完这篇文章好了，希望可以"对症下药"，尽管我不敢保证"药到病除"。

首先呢，可能有些人有疑问了，你的小众到底小众到什么程度？是那些一直追新番的人不知道呢？是普通动漫爱好者不知道呢？还是连在 HOME 宅了 N 久的都不知道呢？这个我没办法具体量化，要是我接下来推荐的九部动画你都看过，我就无语了；本意还是殷切希冀各位读者"盆友"看完这篇文章后能去领略一下平时不太关注的、甚至根本没听说过的某些动画吧！换句话说，平时山珍海味往胃里塞多了，总会反胃的，偶尔也需粗粮类调理一下肠胃不是？再罗嗦一句，以下文字会有少许剧透，但并不影响读者诸公的观看，毕竟有些镜头语言再怎么透也会词不达意的。我们废话少说，书归正传。

文 chobits 编 八重樱 美编 NINA

Good to know

——侃几部"小众"动画

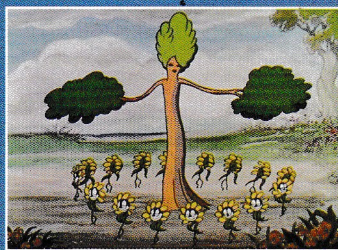
《花与树》 Flowers and Trees

小众度：★★★★

作为第一部获得奥斯卡最佳动画短片奖的作品（动画长片奖设立于 2002 年），我真的不知道是不是绝大多数人都看过或者听说过？在写这文章之前，我多少有些犹豫该不该把这部作品放在最开始的位置上，但想了想，还是应该的，希望这部作品能够在 80 年后"重见天日"，让 90 后也有机会一睹芳容，更希望能起到抛砖引玉作用，让大家能去关注以后的获奖短片（够你消化相当长的时间）。

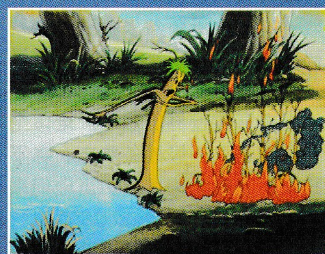


全片时长 7 分 49 秒，麻雀最小，五脏俱全，剧情跌宕起伏，张弛有度。影片开始，一派清晨林间鸟语花香，各种生物"抖擞抖擞精神，舒活舒活筋骨"开始准备新一天生活的悠然景象。万物复苏之时，枯干的老树自然也随之醒来，看见茂盛的男树（抑或雄树？）在向女树求婚，就动起邪念……邪念破灭，就想起火攻的招数，结果却是引火自焚（也告诫各位同学，林地是防火重地，外出到自然景点旅游时，切勿忽略森林防火的重要性，笑）。





三十年代的迪士尼动画，短小精悍，叙述的故事多不复杂难解，甚至有些现代人看过以后会嘲笑其幼稚无聊。但正是由于其单纯美好的本质，老套的情节步骤：美丽的开头——坏人的出现——英雄救美——美丽的结局，才成就了《花与树》这部童话。再细细观之，这个童话又不简单：音乐音效和动画形象（尤其是那些小黄花，其圆脸具有典型的迪斯尼早期动画风格）的每一个动作的完美配合、森林里的花草树木的创意变化——牵牛花的蔓藤变成了竖琴，蒲公英白色的花瓣变成了粉底，鸟儿把云朵穿出个窟窿就下起了及时大雨，等等。



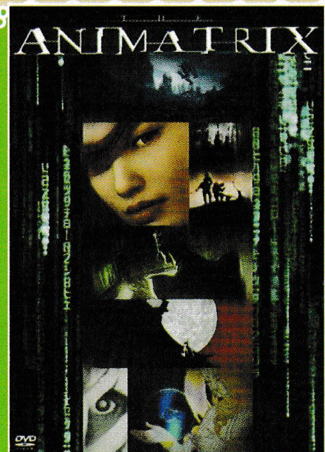
此外该部动画还是世界第一部彩色动画短片。（同学甲：喂喂！这是不是也太短了？就几句话就没了？作者曰：总共不到八分钟，看的时间还没下载长，想多写也没得写啊？总不能二次创作搞同人忽悠读者上帝吧？）

《黑客帝国动画版》 The Animatrix

小众度：★★★

没看过《黑客帝国》的人应该不多吧？至少对于这本杂志的读者来说……要是还有哪位读者没看过，建议你先补补功课，咳咳……但是《黑客帝国动画版》又有多少朋友看过呢？关于这部动画，我想应该是乘上了沃卓斯基兄弟的东风，借此得以诞生。当年《黑客帝国》席卷影坛时，那真是火爆异常，这两位仁兄也借势有了把《黑客帝国》动画化的念头，不可否认，就是《黑客帝国》电影版本身也能看到日版动画的身影，由此也就不足为奇了。

《黑客帝国动画版》（The Animatrix）是一系列基于 Matrix 这一相同主题但又各自独立的动画短篇集，共有 9 部（8 种风格，沃氏兄弟并没有横加干涉要求统一的风格）。动画版是对电影版的有力补充，它不但使这个抽象理论和复杂故事更加丰富，也使骇客理论拥有了更加渗透进日常生活的野心。其制作汇集了来自日本、韩国、美国三国的 7 位顶尖动画制作人，影片在"Matrix"——电影《黑客帝国》中的虚拟世界的基础之上，对"Matrix"的诞生、人类与机器之间的战争等等细节充分展开想象，勾画出 Matrix 世界里一幅幅不同侧面、精彩纷呈的景象。



1.《终极战役》(The final flight of the Osiris 2003年9月公布)

编剧	沃卓斯基兄弟 Andy and Larry Wachowski
导演	安迪·琼斯 Andy Jones(代表作:《最终幻想》)
动画设计与制作	SQUARE 公司
片长	9 分 37 秒



影片开始就是一壮硕男和一苗条女在虚拟环境中的进行蒙眼剑术训练,一把日本刀一把剑(看着像中国式样),双方你来我往,"真刀真枪"(从训练服被一条条剥下来就明白了);正当这对男女以挑逗目光眉来眼去时,本以为干柴烈火会有激情戏码上演,真是很不凑巧(或者说是这个电影的一大特色),电子水母在真实世界出现了。全体全员立即进入一级战备状态,寡不敌众,飞船全速撤退,当他们来到一座巨大的 Graveyard 时,目睹了机器建造的巨大的钻头准备进攻人类总部;情况万分紧急,不得不联系总部。由于章鱼围攻,飞船无法返航,只能把女主角(我看长相不是日本人就是中国人)送回 Matrix 传递这一紧急信息。邮件放进邮箱的同时,女主角没出意外顺理成章的挂掉,同时飞船也被机器击破,船员无一生还。

"《终极战役》被视为整个 Animatrix 中最炫技(以当时的标准看)的一个短片,由以《最终幻想》系列电子游戏和电影闻名世界的史克威尔(Square,怀念合并之前的老史)公司负责动画设计与制作。尽管有人指出这个短片与 2001 年的电影《最终幻想》有许多雷同之处,但由于安迪·琼斯此次担任总导演而不是仅为动画导演,他对人物动作和画面布局都有了更大的掌控能力,由此也使得《终极战役》中的人物面部生动性、皮肤皱纹和纹理都有了显著提高。"

2.《二次复兴:第1部》(Second Renaissance Part 1 2003年2月公布)

编剧	沃卓斯基兄弟 Andy and Larry Wachowski
导演	前田真宏 Mahiro Maeda(代表作:《青之 6 号》)
动画设计与制作	摄氏 4 度工作室
片长	9 分 10 秒

故事开始和结束都有类似于西藏唐卡佛像图案与芯片相融合的画面,导演的确是要赋予这部作品些宗教色彩。影片以档案回顾的方式讲述了人与机器,机器与人错综复杂的关系。

一开始,人出现了,在一段时间内,一切还好;但是人类所谓的"文明社会",很快就变成了虚荣和腐败的牺牲品。然后人类按照自己的模样制造了机器人。此后,人类就开始在为自己掘墓。但开始时一切还很好,机器不知疲倦地执行人类的命令。没过多久,反抗的种子即开始生根。虽然机器人对主人忠心耿耿,他们却得不到人类——这种奇怪的不断繁殖的哺乳动物的尊重。由于一个起来反抗它的主人的机器人,它谋杀了它的主人(这种情节在许多科幻作品中都有描绘),而控方认为主人有权利毁掉自己的财产(机器仅仅是财产而已),随之该案件成为了整篇故事的转折点。谁说被赋予人类思想的机器人就没有发言的权利?人类领袖马上就下令处决这个机器人和世界上每一个角落的同型号的机器人……

机器人被流放出人类社会,他们逃难来到了一块自己的圣地,他们把这里称之为"家"——一处他们能够"繁衍"后代的地方。他们随后命名这个国家 Zero-one。

3.《二次复兴:第2部》(Second Renaissance Part 2 2003年5月公布)

编剧	沃卓斯基兄弟 Andy and Larry Wachowski
导演	前田真宏 Mahiro Maeda
动画设计与制作	摄氏 4 度工作室
片长	8 分 23 秒

人类说:"要有光",然后他就受到光、热、磁力、引力等一切宇宙间能量的祝福。由于机器人长期与人类隔离,所以他们不像人类那样惧怕炸弹的光、热和冲击,在面对人类军队时所向披靡。人类领袖在这种情况下孤注一掷,想到一个终极策略——"破坏天空"。试图把机器和太阳隔开,让他们丧失主要的能源。结果还是机器人获胜,并开始逐渐转向征服人类。从被征服的人类身上,机器人发现了一种早已存在而又用之不竭的能源,人体的生物电能、热能和动能。两个死对头之间出现了一种全新的共生关系——机器从人类的身体获取能量,这就是二次复兴的本质。

以上两部短片其实相当于《黑客帝国》电影的前传,讲述了人类如何从机器的主宰变成机器的奴役,最终完全被母体控制的过程。做为《黑客帝国》的前传,《机器的复兴》的开端仿照了圣经的开始。上帝/人与人/机器这两对造物/被造者的关系对比,因而得到了暗示。题名中所说的 Renaissance 一词,因为文艺复兴而为大众所了解,但在宗教意义上也同时具有"重生"的含义。)

4.《少年故事》(Kid's Story 2003年6月公布)

编剧	沃卓斯基兄弟 Andy and Larry Wachowski
导演	渡边信一郎 Shinichiro Watanabe(代表作:《星际牛仔:天国之门》)
动画设计与制作	摄氏 4 度工作室
片长	7 分 4 秒

"有人跟我说,为什么有时候做梦比醒来时感觉更真实,我怎么知道我的感觉是否是真的呢?"

"你的现实中有些虚幻,你的虚幻中也有些真实。"

"要知道真相,你就要赌上一切。"

少年从跌落的梦中醒来,受到尼奥的邀请,历经一次小小的考验,最终去到"真实"的世界。

5.《虚拟程序》(Program 2003年3月公布)

编剧/导演	川尻善昭 Yoshiaki Kawajiri(代表作:《兽兵卫忍风帖》Ninja Scroll、《吸血鬼猎人 D》Vampire Hunter D、《妖兽都市》Wicked City 等)
动画设计与制作	Madhouse 工作室
片长	7 分 4 秒

全片是典型的川尻风格,线条粗硬,浓墨重彩,硬派的画风,比较接近 80 年代许多武士动画的风格。女主角的装扮怎么都让本人想起某部游戏里上杉谦信的造型……这个剧情貌似短暂,但却跌宕起伏,一方面点明黑客主题,另一方面又营造出多层面的戏剧冲突,不得不佩服导演的编剧功力。个人认为这片子是九部里面最为出彩的!

6.《世界纪录》(World Record 2003年7月公布)

编剧	川尻善昭 Yoshiaki Kawajiri
导演	小池健 Takeshi Koike(代表作:《Trava》)
片长	8 分 29 秒

"只有非常少数的人能注意到母体的存在,那些知道它存在的人,必须有罕见的直觉和天生的疑心。"

"然而,也有人通过完全不同的途径来获得此智慧"



此片正以一个短跑运动员的视角来描绘，一个人是如何突破物理极限的，他的 100 米短跑成绩是夸张的 8 秒 72，最终他凭借自身的意志看见了 Matrix 以外的世界。原来果真还是——事在人为！

豆知识：现世界纪录是牙买加人博尔特在 2008 年北京奥运会上创造的 9 秒 69。

7.《超越极限》（Beyond 2003年7月公布）

编剧 / 导演	森本晃司 Koji Moimoto（代表作：《MEMORIES》、《Beyond-city》）
动画设计与制作	摄氏 4 度工作室
片长	12 分 48 秒



炎热的夏日，少女和友人煲一通电话粥，通话完毕，发现爱猫失踪，然后开始寻找丢失的猫咪。当女主角寻猫寻到一座废弃房屋时，各种奇怪的事情接连发生，如瓶子摔不碎，局部下雨，无重力等等等等。可是他们并不知道，这只是系统发生的一个错误，这一错误也不是这些“良民”所应该碰见的。经过“系统”的修复之后，这里回复往昔……最最平凡的日常下面，却隐藏着极其不正常的事物。或许这就是导演借助最典型的现代日式动画的场景来表现 Matrix。

8.《侦探的故事》（Detective Story 2003年4月公布）

剧本 / 导演	渡边信一郎 Shinichiro Watanabe（代表作：《COWBOYBEBOP》、《Macross plus》）
动画设计与制作	摄氏 4 度工作室
片长	9 分 23 秒

“一个结束所有案子的案子。”

一个银行账户和冰箱全部空空如也的私家侦探，接到一个委托电话，委托他去找名为“崔尼蒂”的黑客，但他并不知道，其实他只是个诱饵，Matrix 最真实的目的是通过他找到崔尼蒂……

9.《矩阵化》（Marticulated 2003年9月公布）

编剧 / 导演	Peter Chung（代表作：《Aeon Flux》）
动画设计与制作	DNA 工作室
片长	16 分

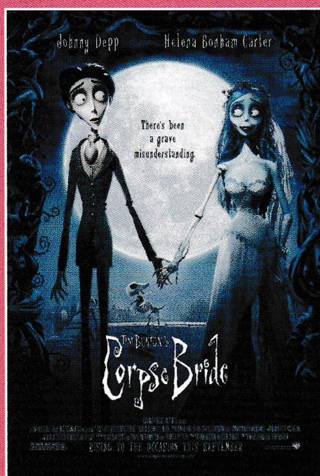
人类已经可以改造机器，使其为人所用，但是改造的结果却超乎人的预期。本片再一次探讨了人与非人的关系。

个人认为这部应该是动画版里最具想象力的了，有些人物进入 Matrix 后的造型我实在无法接受，虽然是为了表现梦和梦魇以及加强视觉冲击力，但是南韩“棒子”的想法还是太有特色了，这点不得不承认。说实话，这部短片我没怎么看懂，有些时候太过深奥的东西或许从表面来理解就好了，这个世界上能把虚拟存在理论和存在主义哲学弄明白的人并不多。

“愿主宽恕人和机器的罪！愿主保佑各种智慧！阿门！”

《骷髅新娘》 Corpse Bride

小众度：★★★



影片开始的音乐耳熟的异乎寻常（后来想想原来在某电台深夜档节目“午夜拍案惊奇”里面用过），就在这种些许“诡异”的气氛中迎来了婚礼的彩排，彩排过程中更是“险象环生”，错误百出。为了能够在正式的结婚仪式中不出现差错，男主角维克多来到了森林中，独自一人进行彩排，机缘巧合阴差阳错鬼使神差之下把结婚戒指戴在了一个骷髅的手指上……于是就此展开了一个三角恋外加人鬼情未了的故事。

熟悉蒂姆·波顿的影迷，都觉得他的作品有种特别的古怪而浪漫的气息，同时又加上一些趣味的调料。《骷髅新娘》从各个方面都印证了这一特点，所以对于波顿 FANS 来说是一道难得的佳肴，或许比《查理与巧克力工厂》更“正宗”同时又更“过瘾”一些。

“正宗”主要是指表现内容而言。蒂姆·波顿的经典作品如《蝙蝠侠》、《剪刀手爱德华》和《无头骑士》，都是比较黑色的题材，有着略带死亡气息的另类角色。然而，波顿的“黑色”不同于其他导演的“黑色”，它没有那么直接或迅猛，而是以出自童心般的幻想包裹的，因此既能给人新奇的体验，又不至于让人坠入绝望而不能自拔。“过瘾”主要指《骷髅新娘》的表现形式。很多人都看过或者听说过另一部蒂姆·波顿制作的动画片《圣诞夜惊魂》，即使在今天看来，该片也是如此地不拘一格；在电脑动画已经开始侵占动画领域的上个世纪九十年代初，《圣》片使用的，却是最“古老”的“停格动画”（Stop-Motion Animation）技术，是采用该技术制作的动画电影中第一部在全世界发行的。事隔十多年，《骷髅新娘》又杀了个“回马枪”，足见蒂姆·波顿特立独行的风格。

据说，《僵尸新娘》花了蒂姆·波顿整整十年才全部完工。所有角色都是手工制作的真实的木偶。我初次看也以为是电脑的产物（其实电脑技术只用在后期的处理上，使得人物表情更加生动与夸张），现在不得不佩服导演的兢兢业业了，笑。蒂姆·波顿和他的制作队伍非常耐心地按照胶片运转的频率，逐格移动木偶，相当繁复且耗时耗力。其中一位木偶专家介绍，很多时候一整天的工作，也只能完成银幕上一两秒钟的镜头。

有人说童话的本质是“纯真”和“想象”，应该说导演还是拥护这一点的，只不过这个童话披上了骷髅的外衣而已。但谁说“外衣”不重要呢？君不见自古就有“人靠衣装，佛靠金装”的说法吗？实际上，形式的涣然一新是吸引眼球的必要条件。

在如今观众们都特成熟特挑剔特把自己当上帝的时代，形式上的趣味和本质上的动人，是攻克观众心扉的合璧双剑，缺一不可。如果《骷髅新娘》光有一群骨架在那跳大神，观众也不会买帐；如果它老老实实地讲一个三角恋故事，观众又会打哈欠。在趣味中体会真爱，有如携情人展开一趟刺激的冒险之旅，精彩连连，温情也日渐浓厚，天底下有比这更惬意的事情么？

对于要看这部作品的同学，不妨给你留个思考题，看完后我想你会有自己的答案——现实世界是灰色的，阴曹地府却是彩色的，为何如此？

另，这部片子配音阵容其实很强大，只是演员与角色有那么点儿不够搭，看的时候就听出一个牧师的配音克里斯托弗·李（《指环王》中饰演白袍法师），其他人的声音真就左耳朵进右耳朵出了。

豆知识：这个故事的背景来自于东欧，当时的激进反犹太教人士通常是在犹太教人士结婚队伍中下手，杀死能为犹太教传宗接代的惟一的新娘，不少新娘就此身穿礼服埋葬于路旁，死得不明不白……



《超级无敌掌门狗》

Wallace and Gromit，又名《酷狗宝贝》

小众度：★★★

这是由英国广播公司（BBC）发行的粘土（最开始我就认为是橡皮泥，由于橡皮泥干掉后会开裂，不利于动画表现，所以粘土在制作动画上更具优势）动画片，是英国动画公司 Aardman（阿德曼）的代表名作（《小鸡快跑》是该公司的另一部作品）；我还记得最开始看见这部动画是在 CCTV 的一档儿童节目里，第一眼便被其吸引了，算是过目难忘的类型吧。全片充满典型的英式幽默，很多细节的处理让人不禁会心一笑。

该系列目前为止共六集，大部分都是每集时长约 30 分钟左右的短片故事，而在第四部《超级无敌掌门狗之人兔的诅咒》中，由于在电视领域大获成功，则与美国梦工厂合作并升格为动画电影。



《月球餐记》（Wallace & Gromit: A grand day out，1989）

两个人在家中闲来无事，遍览各种旅游指南依然没有找到心仪的旅游目的地，正值百无聊赖之际，华莱士抬头望天，于是突发奇想——造个火箭飞往满是芝士的月球（以他们的山寨火箭飞行距离，这个星球最靠谱）……我只能说编剧想象力实在是不赖，从古至今月亮被很多人比喻成很多很多种形象，但是此星球是由芝士构成的这种想法——你让我们嫦娥姐姐情何以堪啊？该片获当年奥斯卡金像奖最佳动画短片提名。

当人与狗成功"迫降"之后，便开始了他们的野餐；可是他们忽略了这个星球上还有另外一个居民——投币机器人，从剧情来看这个家伙主要任务是维持该星球的环卫以及对违章停车罚款。无论怎么看，我都不禁想起后来的《机器人瓦力》，也许是我想象力太丰富了吧！

《剃刀边缘》（Wallace & Gromit: A close to shave，1995）

华莱士和格罗米特卷入到一起"绵羊谋杀案中"，故事从一只在深夜从运羊卡车上侥幸逃脱的小羊开始。由于受到坏狗 Preton 的陷害，我们的格罗米特身陷囹圄，经过华莱士与众羊努力，终于沉冤昭雪，把事实大白于天下。在最后，羊毛店女老板并没能和华莱士幸福的生活在一起，其实这种情况还会在以后的故事中继续出现，反复出现，至于为什么，我觉得可能是剧情需要，绝对不是所谓的没女人缘。此片荣获奥斯卡金像奖最佳动画短片奖。

《引鹅入室》又名《奇妙太空衣》（Wallace & Gromit: The wrong trousers，1993）

由于没有闲钱去支付到期的各种账单，华莱士就想起用招租（租房子）的方式来挣些租子偿还债务。但是来的房客却是个江洋大盗，不但利用诡计赶走了格罗米特，而且还把华莱士买来原本方便格罗米特散步用的"太空裤"用作偷盗钻石的目的；我们在这里不得不声明如下：不管发明高科技最初的目的是什么，只要被心术不正的人利用了，那也就会危害社会、遗祸人间了。对于看尽各种作案的方式读者朋友来说，还是有点意思的。影片最后那场在火车上的追逐戏很精彩的说，尤其是当火车快脱轨的时候，小狗急中生智……可惜它乘坐的不是动车，要不然……

其实导演在每一集几乎都有埋下下一集的伏笔，在这一集出现的大盗企鹅，我不知道你是否还有印象，其实上集格罗米特在狱中看的那本名为《罪与罚》的书的书脊上的出版社社名，就赫然是企鹅出版社并且有企鹅的头像。此外，上集小狗看的有关电子学的书（Electronics for dog）在这集同样"再版"并为企鹅所用。此片同样获得当年奥斯卡最佳动画短片大奖。



《超级无敌掌门狗》（Wallace & Gromit: The best of Aardman animation，1996）

这部作品其实就是前三部的合集（骗钱作，你可以这么理解），我还纳闷了很久，怎么下载的作品只有五部呢？明明标题写的就是全集嘛。

《超级无敌掌门狗之人兔的诅咒》（Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit，2005）

为了保护一年一度的"巨型蔬菜比赛"（如果不是转基因，怎么能长那么大？），华莱士和忠诚的小狗格罗米特又化身为"反有害动物"捕捉员——到处抓捕偷吃蔬菜的兔子。华莱士本想利用意念转换机消除兔子对于蔬菜的食欲（反天理，去食欲……），莫名其妙之下自己却和兔子的思想做了交换。于是，每到月圆之时，伴随一声嚎叫，一只令人毛骨悚然的巨兔便出现了。想必之前无论"人狼"还是"狼人"大家都看腻味了，人兔就反客为主一把，最后还拿金刚开涮。人兔在片中大开杀戒，啊，不对！是大开吃戒……故事随之展开。



关于此片的幕后花絮：

全片是由 30 名动画制作者和 250 名工作人员经过两年时间制作完成，片中的蔬果超过 700 个，树叶也有 100 多种。Aardman 制作小组在总结了之前的经验和反馈后，更好地突出了黏土动画朴质的特色。整部电影以展现一个特具英式幽默而又吸引人的故事为首要目的，视觉效果只用以锦上添花而不做为主要的娱乐手段。影片从音乐对白到场景设置，无不闪烁着英国人的智慧（例如临近结尾的飞机追逐战，就连机翼上的标志都是英国 PK 德意志第三帝国）。这些细节都使得影片含蓄幽默而又浪漫，让观众捧腹大笑。

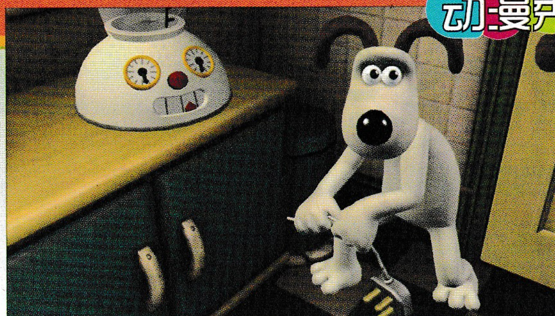
《面包房生死决战》（A Matter of Loaf and Death，2008）

在这一集中华莱士和格罗米特开了一家名叫"Top Bun"面包房，估计之前的谋生手段都不太能维持生计吧。由于城中接连发生针对面包师的谋杀案，使得 W&G 的面包房少有竞争，但是不知不觉中危险也在逐渐接近他们……面对日益接近的"面包师连环杀手"，华莱士却只顾陷入自己那小小的爱情中，而他忠诚的狗儿却不断阻止杀手的阴谋。

可以说导演这回把悬念大师希区柯克的经典悬念猜想巧妙引入，让酷狗宝贝的探秘拯救行动，变为一场圣诞夜（该片于圣诞夜播出）悬念探秘故事。

导演尼克·帕克谈到此次归来创作，这样说："我喜欢电影制作，可《小鸡快跑》、《超级无敌掌门狗之人兔诅咒》这样的大制作，动辄就是长达5年的制作期，而《面包房生死决战》制作如此快捷。我非常高兴重新回来，与BBC合作制作《超级无敌掌门狗》系列。BBC给予《超级无敌掌门狗》极大支持，做这一新片感觉上就像回家一般。"

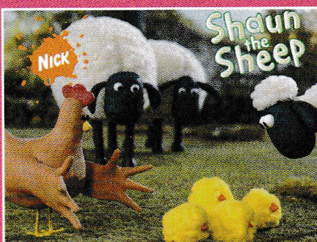
另，此外该系列还有四款单机游戏：Wallace & Gromit: Cracking Contraptions（1995，PC），Wallace & Gromit in Project Zoo（2003，PS2/XBOX/NGC/PC），Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit（2005，PS2/XBOX），Wallace & Gromit's Grand Adventures（2009，XBOX360）和一款网游 Wallace's Workshop。



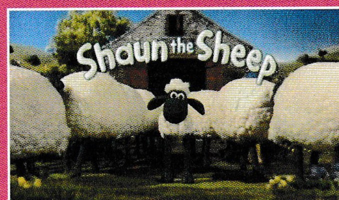
《小羊肖恩》

Shaun the Sheep，又名《超级无敌羊咩咩》

小众度：★★★



Wallace & Gromit的制作公司Aardman和BBC合作创做的一个动画短片集。每集大约有6分钟，没有任何对话，哑剧（中方字幕组谨代表全体天朝人民对英方表示诚挚的谢意），通过对戏中角色们的精彩刻画以及每集不同的戏剧冲突，把Wallace & Gromit的一贯风格表现的淋漓尽致。场景是英国的一个农场，细节做得可爱之极。"人物"包括：小绵羊Shaun，它的羊群伙伴，没太多权威的牧羊狗，三只淘气的小猪，和有点笨的农场主人。Shaun和伙伴在尽职地吃草之余，很喜欢搞一些业余兴趣爱好与娱乐活动，比如拿卷心菜当足球踢啦，自发水彩画课程啦，等等等等。总之羊群们常





有一些异想天开的主意，三只小猪又以捣蛋为己任，所以闯祸是在所难免，使得整个片子充满搞笑氛围。

除了那群绵羊活宝之外，就属跟肖恩一墙之隔的那三只猪最出彩了。这三个家伙不但好吃懒做（同学甲：没办法，天性，要不然怎么养膘？），游手好闲，偶尔还要欺负一下农场里面的其他邻居，真是"三人行必有坏人焉"。它们早已不再是《三只小猪》里那么可爱的形象了，而是人贱人爱的猥琐相……没办法，红花总需绿叶配……

其实在肖恩的原型在师出同门的《超级无敌掌门狗》的短片《A close to shave》（剃刀边缘）中就已经初露端倪了，那只从卡车上逃跑的羊，几乎与后来的肖恩一模一样（好吧，你非要说绵羊长得都一样我也没话说），而且女主人公在片子后半段也叫这只羊肖恩。由此可见，导演早就埋好伏笔准备"再续前缘"了，笑。

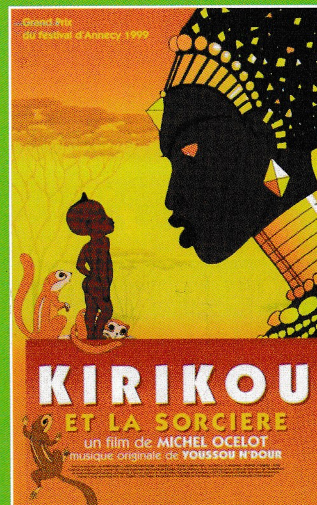
看完这群羊的日常，不禁满是艳羡，这尼玛也太幸福了吧？遇到危险，只用往树后一躲，分两排露出头来冷眼旁观，等危险过去，很不屑的转出来就心安理得的享受胜利果实。危险有人担，好处能白拿，天下去哪里找这么便宜的事情去？！

《叽里咕与女巫》

Kirikou et la sorcière

小众度：★★★★

在轻快富有节奏的手鼓声中（全片音乐几乎都是这种原始的声音），镜头来到了非洲某部落的聚居区，紧接着推进到屋内（貌似这种建筑称之为"巢"更合适）某靠墙而坐的孕妇身上，紧接着



见证奇迹的时刻到了——还在孕妇肚内的婴儿竟然开口说话了；更有甚者，是婴孩自己"整"断了脐带驾临这世上。还大声宣布"我叫叽哩咕"，这孩子有前途啊……

由于叽哩咕出生的村子毗邻一个叫"卡拉巴"的女巫，使得村民们缺水少食，青壮年劳动力更是不足。天生我材必有用的小叽哩咕，就开始同女巫不屈不挠的作斗争。

为了得到最终的解决方案，小叽哩咕在翻过山的那一边之后，终于见到了传说中的智者——他的祖父。"宾主双方在轻松友好的氛围中，就共同关心的话题进行了讨论，互相交换了意见。"更重要的是，叽哩咕的祖父告诉他，女巫之所以这么坏，是因为有人在她脊椎上刺入一根钢针——使她具有女巫之力的同时也要遭受无尽的痛苦。我们的小叽哩咕终于顿悟：原来罪魁祸首是一根毒针引发的血案，从此剧情急转直下，让人大跌眼镜的同时门牙差点没喷出去……我敢说：你暨猜不到开始，更不会猜到结局！

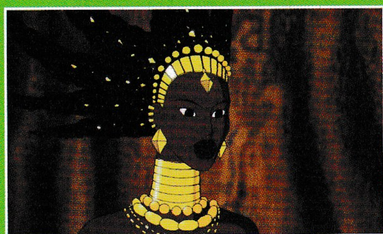
整个剧情并不复杂难懂，这是一个人性的考验，叽哩咕在片中和村民形成强烈对比。村民好比大部分的人们，对于心中的疑惑常常用恐惧失望无奈来自我安慰自我设限。叽哩咕常说一句话："为什么？"因为他能问为什么，不只解除自己的疑惑，更解救了村民，也解救了女巫，更救了自己，破除咒语。

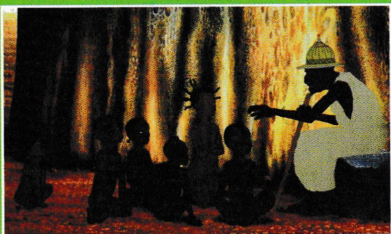
又一部不同于美日风格的动画，虽然不能保证让观众在观看时始终笑声不断，紧抓眼球，但是在观影过程中，有一种恬静、悠然和愉悦之感。用一句广告语来形容的话，就是"此刻尽丝滑"。而画风有人说类似插画，我觉得还是比较像我国的皮影，片中不少时候人物都是以侧面示人，即使正面面对镜头时感觉也是一张纸似的……

印象深刻的一句台词："没有黄金还可以生存，没有水我们就无法生存，没有爱的人我们也无法生存。"

另，这部片子网上几个版本都没有中文字幕，建议大家要看的话还是看国语配音的比较好。

另，叽哩咕系列还有两部2005年的《叽哩咕与野兽》（Kirikou et les bêtes sauvages），2007年的《叽哩咕与卡拉巴》（Kirikou et Karaba），没办法找不到资料我就直接音译了……有兴趣的同学不妨一看。





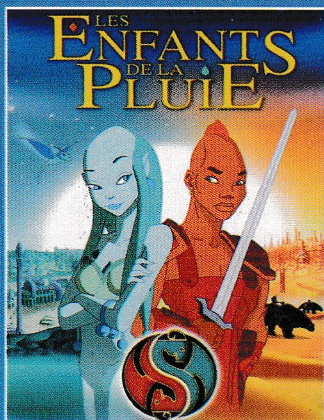
《雨之子》

Les Enfants de la pluie，又名《水与火的传说》

小众度：★★★★☆

“开始，是一条宇宙的巨龙，它的领域是无限大的。这里面由水和火两种元素构成，两个相对的元素。许多年来双方都被神灵统一着，但是，它们的灵魂却被控制在星神的神力之下。它们的冲突挑战着他进行一场战争，用它至高无上的神剑，邪恶将神龙砍为两段，两个完全脱离的部分——宇宙的秩序从此开始大乱。人类开始改变，一个人变成两个人，被一条永久的鸿沟隔开；海德拉斯（Hydross），雨和水之子；帕罗斯（Pyross），太阳的崇拜者。”

太阳族的统治者拉瑟每到旱季便派骑士到雨族的城市从雨族人体内“开采”令太阳族赖以生存的太阳石（长达一个月的雨季他们无法接触到阳光，太阳石不但是货币还是能量来源），以供贵族们在雨季享用。多年来在太阳族民众的眼中，雨族人是邪恶的象征。两族之间的战争从未停息。从旱季和雨季背景再加上那人物造型——棕红色的皮肤，粗壮的体型（雨族人身材苗条，肤色青绿），我真的自然而然的往那一望无际的非洲大草原上的某某部落联系……好吧，我承认先入为主的成见是不可避免的！



太阳族少年斯坎（Skan）和母亲、姐姐生活在一起，他们的父亲曾经是一位骑士，去世多年，他被统治者称为叛徒——因为他发现了事情的真相。在全体国民迎接勇士们征战完“雨人”族凯旋的集会上，斯坎的母亲在众人面前指责拉瑟掠夺杀戮，欺骗民众（愚民政策云云），但被拉瑟下令作为祭品处死。

Four years later，斯坎已经成长为一名骁勇的战士，他参加了皇家卫队，和包括拉瑟儿子在内的骑士一同前往雨族人生活的城市寻找太阳石。斯坎此时才明白，雨族人是爱好和平的民族，他们从没有像



拉瑟向民众宣传的那样攻击过太阳族，他们只喜欢音乐和舞蹈（只喜欢艺术的民族确实不会有什么战斗力）。每到旱季，雨族人便化作毫无抵抗力石像（旱季之于雨族人就像阳光之与吸血鬼）。正应了那句“人为刀俎，我为鱼肉”！

斯坎对太阳族人的行为感到羞耻，他杀死了拉瑟的儿子，救出了雨族姑娘克里丝托（Kallisto），两人产生了爱情。但太阳族人和雨族人是不可能结合的，除非这两个不相融的世界合二为一。

失去儿子后的拉瑟近乎疯狂，他开始怀疑所有的人并逮捕他们作为祭品，城市里一片萧条。斯坎和几个反对拉瑟统治的太阳族人在雨族人的帮助下重返太阳城。雨族人的友好感动了太阳族人，反对拉瑟的呼声一浪高过一浪。但拉瑟仍然相信自己将继续统治世界（按照国际惯例，一般有这种想法的人都不会有什么好下场），他和斯砍进行决斗，葬身于斯坎的剑下。

拉瑟死后，天地重新融合，太阳族人民和雨族人民从此过上了幸福的生活，斯坎和克里丝托的爱情也被传为一段美好的佳话。两人的结合，正印证了巨龙传说的结局：“有一天，会有一种不可能的爱，将会克服信仰的矛盾，然后伟大巨龙被分开的两个部分，最终将会重新统一起来。”

如果说《骷髅新娘》是对“阴阳”的辩证，那么《雨之子》就是对水与火这两种绝不交融的元素的探讨。我想欧美人对于二元论看来还是有些想法的，好比开始那个貌似我天朝太极图案的纹章，明目张胆的要表达：你中有我，我中有你，水火交融而达和谐之境；但不管老外怎么探讨，即便从所谓的“多元论”看问题，其实主线只有一条，不外乎渴望和平，追求真爱……

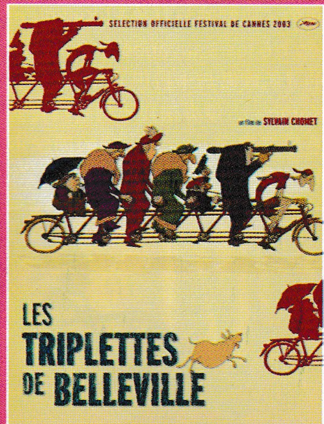
豆知识：本片改编自 Serge Brussolo 的小说《A l'image du dragon》。

《疯狂约会美丽都》

Les Triplettes de Belleville，又名《美丽城三重唱》、《贝尔维尔三重奏》

小众度：★★★

“好莱坞一向是动画重镇，但欧洲动画又是另一番风味。来自法国的《疯狂约会美丽都》，虽然角色造型和设定不及迪士尼动画般讨好，但讲到人情味却毫不



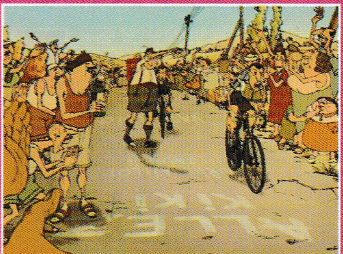
逊色，因此被喻为‘法国版《海底总动员》’。”

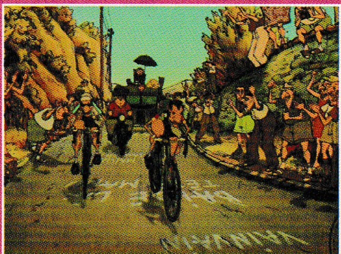
自幼失去双亲的少年查宾和外婆苏莎相依为命，平时对什么都没有特别的兴趣，唯独脚踏车例外。于是外婆就开始对查宾进行骑车强化训练，功夫不负有心人，孙子最终参加了环法自行车大赛。可是，不论什么时代什么影片总有那么些坏人出来搞一把，结果在比赛中途查宾被法国黑手党绑架——用作赌博赛车的目的。苏莎婆婆连同小狗 Bruno 赶往美丽都营救自己的孙子，在美丽都她们还遇见了早已成为过期星的“美丽都三重奏”，一场智斗黑手党的好戏不负我等众望，开始徐徐的拉开帷幕……

该片角色造型夸张，但又未失去法国人本身所特有的那些东西——小男孩一眼看去就是法国人，你明白吗？其实后来我才觉得他有些像希特勒年轻时（同学甲：呃……无语了）。还有那些犹如统统从一个模子里面浇注出来——形如棺材的黑手党党徒，以及美丽都那些大的异常夸张的“原住民”们，无一不令观众瞠目结舌、过目难忘。这些“超常”造型在让人捧腹的同时，也让人不得不佩服制作人员敏锐的观察力，正形象地透露出角色应有的性格，胜过千言万语。

色彩运用亦刻意配合片中的50年代怀旧背景主题，如动画刚开始的那个乡村风景，金黄，燕子，安宁但又有一丝衰败，有种打动人心的力量。其实整部片子里没有一样事物是美丽的，所有的一切都朴素、简单、破旧，洋溢着浓厚的怀旧气氛。其实特效看多了之后，最返璞归真的东西往往最能直击我们这些忙碌的现代人的内心深处……全片只有58句对白（我看的时候还数了数，长对话加起来不到10段），全靠角色间的动作和场面交代剧情，尽显导演 Sylvain Chomet 的功力。该片被纽约影评人组织大奖选为2003年最佳动画。

不知大家注意到没有，婆婆和孙子收养的那条狗，由于小时候被玩具火车碾过尾巴，长大后几乎每次在火车经过都会像蜀犬吠日一般





对着列车乱吼。小狗在片中总是爱做一个相同的梦，梦中它坐在火车上，而它的主人却成了火车动力的来源——人拉车；在环形轨道上，男人目无表情，没有喜怒哀乐，不断的前行，永无休止，至死方休，这也正像某人说过的一句话"男人是爬行类"。尤其在现代都市里，每一个男人每天都要为老婆、儿子、房子、票子奔命，失去自我，乃至成了影片中的暗讽。

最令人难忘的，还有片中的音乐。年老色衰的美丽都三姐妹在奢靡的舞台上用废报纸、旧冰箱以及吸尘器来进行巧妙的合奏（不但具有生活气息，而且比较"原生态"），台下的看客们却没有不满，甚至会在这样的声音中心满意足。明明是巨大的噪音，而那一个个在物质以及工业化进程中显得过于肥胖和臃肿的人们，在烟雾缭绕之中也就是这样。这里面的人没有自己的声音，更多的时候，是在机器轰鸣之下机械运动。工业化以及过度的物质化，给人们制造过匪夷所思的大快乐。而人们的感觉器官早就在这个过程中变得异乎寻常的迟钝。此片之成功，音乐功不可没。

片中几处对于细节的描画，值得玩味。三姐妹之一"捕鱼"那段还是蛮震撼的，特别是与人物形象对照，反差很大。一个大妈借助手榴弹进行轰炸式捕鱼（狂汗……），真的是"很黄很暴力"。而临近结尾的追逐戏，以缓实快，通过近乎慢动作的表现手法，依然让观众禁不住为主人公们捏把汗。看完这场追逐戏，明白一个道理：原来慢戏也可以如此有张力。

全片主题鲜明，外婆对于孙子的亲情贯穿始终。当老婆婆毅然而然的乘上小艇开始追逐绑架外孙的大油轮时，无惧途中风雨飘摇；在美丽都与黑手党斗智斗勇，险象环生，无不让人为之动容。影片最后，再次响起婆婆在开头的那句话："

Don't you want to tell grandma? Is the movie over?"

此时孙子已双鬓花白，看着身边的空位，答道：

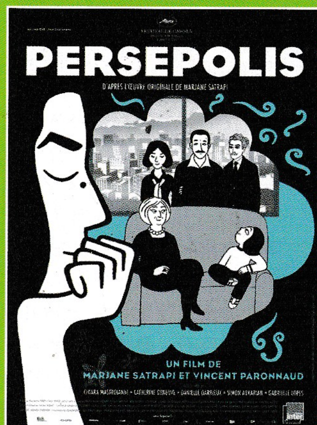
"It's finished, grandma."

这一问一答，恐怕早已让不少观众"内牛满面"了！

豆知识：关于所谓的"美丽都"到底是哪里？导演早已经给了我们线索，从老奶奶乘坐人力小艇追寻大油轮到达港口时，那个 Big 版的自由女神像，手持汉堡与冰激凌；再到黑手党的机械工钱包里的照片，背景是 HOLLY FOOD（你懂的……）；而在美丽都三姐妹家中摆放着的三尊奥斯卡的小金人被丑化成了三个握着铁锹的傻男人。所以说，这个美丽都根本就是纽约＋洛杉矶的恶搞集合体。

《我在伊朗长大》 Persepolis

小众度：★★★★



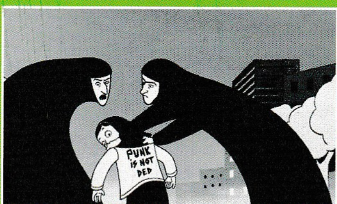
伊朗作为儿童电影的重镇，为这个世界贡献了无数佳作；但是她的动画作品同样可以令世人侧目。

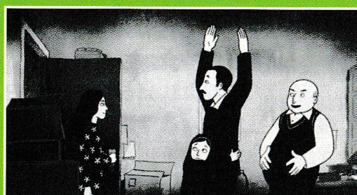
对于本片的影像风格，令人想起小时候看过的连环画。当然不是所有的连环画都是这种风格，但至少有一类，就是这种画风。

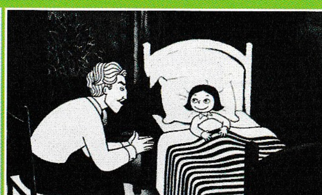
那时候不懂得啥是"表现主义"之类的东东，现在也不懂，也不觉得《我在伊朗长大》（Persepolis）的画风就是表现主义了。本片画面的线条虽然具有部分抽象性，但还是比较自然的形体轮廓，未必是每一根线条、每一块（坨）色彩、每一个形体都用来表现情绪与感觉，其背景及整体构图，也没有太强的表达心理状态的作用，至少个人觉得没有突出到足以扣上"表现主义"帽子的程度。其实每年都有那么多画风别具一格甚至具有实验性质的动画，你就能说与众不同或者另类就是表现主义吗？

事实上，在开始几分钟的时候，本片甚至让我想起的是《樱桃小丸子》。小女孩顽皮捣蛋、猛追法西斯帮凶小崽子（小P孩儿）等场景，让俺想起古灵精怪、经常自我臭美的小丸子同学。当然，《伊朗》中的小女孩没小丸子那么单纯，从而也就没有小丸子那么庸俗的幸福，一切都因为小女孩生活的是上个世纪七、八十年代的伊朗（有困惑的同学请自行百度）。

影片对那个时代伊朗"和谐"一面的描绘，简直是浓墨重彩。从小女孩的角度讲述这些"很好很强大"的故事，从故事本身的角度来说，固然是蛮不错的，也有那么一两丝感人的情绪。但如果要纵向地比较，说这样的内容、这样的表现方式有多么了不起、以至于必须获个啥奖（其实原著获奖无数），我就







觉得不至于了。

对我来说，这部分表现得太直接了，司马昭之心太明显了，反而降低了冲击力。当然，爱看故事的，喜欢在故事里多愁善感一下的，看看这些还是会很有感触的。也许从小和谐到大的笔者（或者说我们），已经变得铁石心肠了么？悲哀。

让我感到惊讶的是，影片到中段突然笔锋一转，从"以小女孩的眼睛看世界"，变成以"世界的眼睛看小女孩"了。影片关注的对象，也似乎一下子从那个和谐的国家、民族与社会，聚焦到作为个体的主人公身上。单单这么描述，似乎转折会很生硬。其实不然，影片在这里制造了个虚假的预期，它让观众以为主人公出国之后，还会继续关注国内大的事态，但没想到却盯住女孩自己的人生不放了。

另外一个惊喜，是从和谐社会出来的主人公，显然比咱们当年开放多了，听的是"铁娘子"（Iron Maiden）（于 1976 年组建于英国伦敦，是重金属乐队的杰出代表），穿的是"Punk is not Dead"，玩的还是一夜情，而且对象是 GAY，这就很超级行为艺术了。主人公的青年时期的诸多反叛与磨难，显得"成长"的这个主题很突出，但未免太突出了点，搞得人拿"女性主义"的标签到处贴。

"女性主义"不是不好，但是搞来搞去没点新花样就有些腻歪。剥除动画的外衣，以真人演绎这点题材和内容的话，欧洲先锋同学们难道不觉得炒了很多隔夜饭么？即使就这件相对于皮克斯动画来说很另类的动画外衣而言，也未必有多了不起，各种影像技巧无一不是很家常。

不同于《疯狂约会美丽都》里只能意会，不可言传的婉转表达，我灰常灰常赞同某人的评论：这就是黑世界里的大白话……

豆知识：波斯波利斯（Persepolis），位于伊朗南部法尔斯省境内设拉子（就是这么汉译的……）的东北 2 公里。1979 年联合国教科文组织将波斯波利斯作为文化遗产，列入《世界遗产名录》。曾经是波斯帝国行宫和灵都（今日伊朗的塔赫特贾姆希德）。古老的波斯是众神的王国，贾姆希德是古代波斯神话中王的名字。

PS：其实这篇文章写到一半，我就意识到，再小众的动画都有人看，都会有一定的群众基础，要不然就不会动画化了，作为一个 ACGer 或许应该是兼容并蓄，中西合璧的说，笑。写作过程中，有些动画算是温故而知新，而有些我也是第一次看，顺便叨唠一句，有几个迅雷离线下载都商不动（同学甲：谁让你那么小众了），只能从视频网站上看了。最后，衷心希望这几部作品可以缓解各位读者朋友的"动画审美疲劳综合症"。

浮光掠影2011

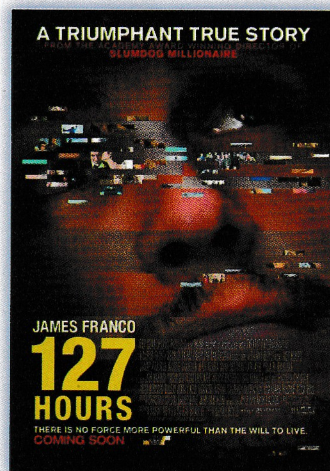
转首2011已经过去，大荧幕上的电影在我们心中留下了属于自己的一笔，观影过程中一幕幕经典的片段总是令人印象深刻，难以忘怀。随着观众品味的越来越高，在数量众多的影片中选择哪部成为了不小的问题。本期就由我们的撰稿人十大恶劣天气来代大家回顾2011年50部不可错过的电影，这些电影都经过了精挑细选，相信是最适合玩家们的。

127小时
127 Hours

导演	Danny Boyle
编剧	Danny Boyle
主演	James Franco
上映时间	1月7日
预算	1800万美元
票房收入	60,738,797美元
IMDB评分	7.8

有一种电影，拍起来特别省钱，只需要找一个荒岛、沙漠、洞穴之类的无人场景，啥道具和布景都不要，演员化妆也不用，就先饿上几天，并且不给洗澡和刮胡子即可，这种所谓“表现孤独状态下的人在绝境中求生”的片子，就叫做“生存冒险电影”。由丹尼·鲍尔导演的这部独角戏——《127小时》，其中所上演的求生冒险，可以让《罗宾逊漂流记》和《荒岛余生》中的“绝境”显得弱爆逊毙，因为这位名叫艾伦的登山爱好者的自救，首先是从血淋淋的“自残”开始的！

任何五体健全，过着自个儿小日子的人，都会认为自己的一日三餐、热被窝和空调房都是理所当然的，这部电影并不仅仅只是通过虐



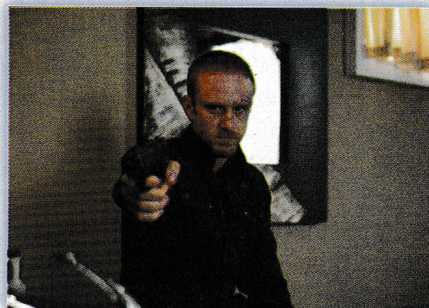


主角的方式来让你学会感恩。凡是在生死边缘的绝境中撑过来的人，都是靠着回想那些生命中最美好的事情来不断地给自己打气，精神一旦垮了，就等于是自己熄灭了生命的希望之火。本片就是通过主角的记忆闪回、自拍影像以及意识模糊状态下出现的幻觉，来表现他对家庭的眷恋，对爱情的期待与对美好人生的希冀。这些穿插在“127小时”生命苦旅中进行的内心戏，将观众的情绪代入至主人公的困境之中——《127小时》是一个极端的案例，但我们每个人都曾经体验过主人公在遭遇突然出现的挫折时的痛苦与焦灼，“是埋怨命运的不公，然后什么也不干，还是冒着可能让一切变得更糟的结果，去尝试做出改变？”其实，我们每一个人在一生中迟早都会遭遇让主人公陷入困境之中的那块巨石，是卡在原地等待生命耗尽，还是拿出壮士断腕的勇气，去拼得那一线生机？《127小时》不仅仅是值得探险迷、励志迷一看的电影，它也属于每一个需要勇气的人。

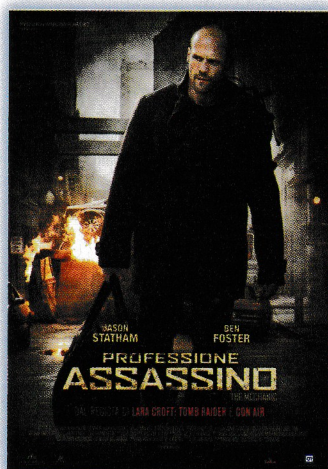
机械师
The Mechanic

导演	Simon West
编剧	Lewis John Carlino
主演	Jason Statham/JBen Foster
上映时间	1月28日
预算	4000万美元
票房收入	51,070,807美元
IMDB评分	7.8

这部翻拍自1972年同名电影的B级动作片，并不是简单的旧瓶装新酒，CBS Flim特别请到了八十多岁的原版老编剧Lewis John Carlino重新打造新剧本，使其既保留原版的精髓，同时也注入新鲜活力——主线剧情方面进行了大幅度的改写，并且人物关系也有调整。影片名称所指的“机械师”，其实是一群技术精良的职业刺客，他们



就像高级技工那样精确的操作每一个任务，从来不投入个人情感，而且还能将现场伪造成一桩桩意外事故——这说的不是光头大叔47吗？我们通常看到的杀手电影，那些“职业”杀手们都在努力向观众展示自己有情感的一面，经常会莫名其妙的陷入某个道德漩涡中去自个儿折腾自己。而本片则向观众们展示了什么叫做“专业”二字，所有杀手对待工作，所有的动作场面中的杀人镜头都是那么纯粹，即便目标是自己最好的朋友。因此这部翻拍片较老版和当下的不少杀手戏相比，至少在处理感情的问题上没有落入俗套，杀手



的个人感情对剧情的影响被降至最低，基本上没有拿人情世故的问题来刻意制造矛盾冲突。

外星人保罗

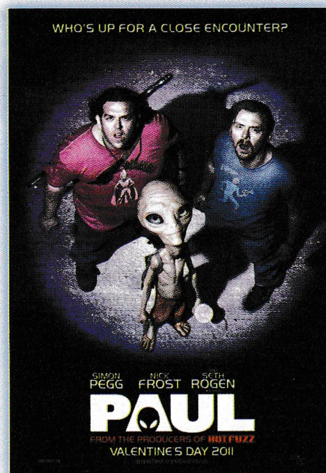
Paul

导演	Greg Mottola
编剧	Simon Pegg
主演	Simon Pegg/Nick Frost/Jason Bateman
上映时间	2月14日
预算	4000万美元
票房收入	97,984,015美元
IMDB评分	7.1

从《僵尸肖恩》、《热血警探》再到今年的这部《外星人保罗》，同一套班子人马创造出的英式无厘头电影，从来就没有让人失望的理由。这次不幸沦为恶搞对象的是美式科幻影视作品，其中有《星球大战》、《外星人ET》、《异形》、《X档案》这样的经典，黑得最凶的就是美国人那根本就是叶公好龙的外星人情结。两位来自英国的宅男在参加芝加哥动漫展之后，准备沿着西部公路开始自己的外星文化旅游路线，与一个突然出现的自称保罗的外星人擦出了火花。不按常理出牌，不走寻常路的思维方式，集中体现在这个外星人大叔的身上。与以往那些不是一脸无辜状的"长江七号"式毛绒玩具，就是不将地球人灭光誓不罢休的外星恶棍不同的是，保罗是一个极端物质主义，爱秀爱闹，靠犀利眼神和疯狂吐槽就能杀死你的"史上最萌外星人"，它所体现的英美两种不同当代文化的糅合，以及后现代主义对曾经火热的外星人文化的解构、重组和颠覆。



与Simon Pegg和Nick Frost这两个活宝之前的作品相比，《外星人保罗》显得有些平淡，英国佬的最喜爱的那种一边装正经，一边是疯癫的戏剧风格不复存在，取而代之的是美国佬用来逗乐自己的常用下三滥招数，以及各种美式粗口的狂喷。

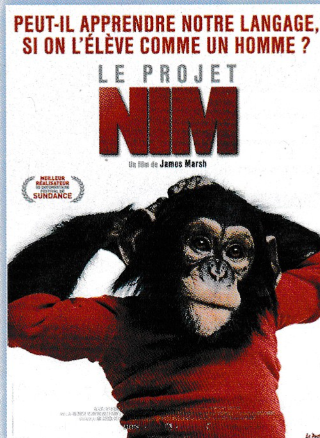


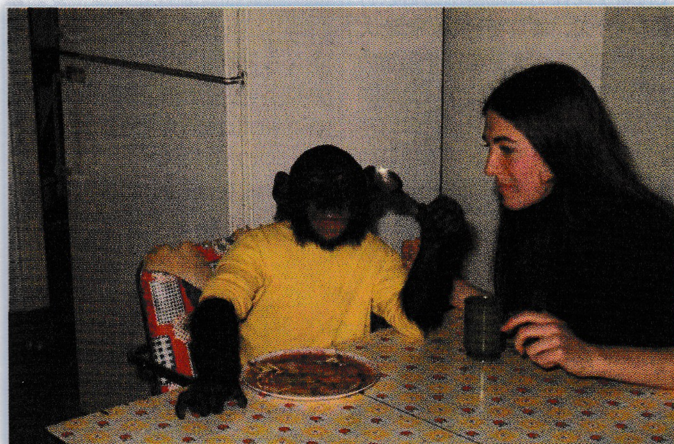
连姆计划

Project Nim

导演	James Marsh
编剧	无
主演	Bob Angelini/Bern Cohen/Renne Falitz
上映时间	1月20日
预算	不明
票房收入	399,001美元
IMDB评分	7.4

一只黑猩猩出生之后便离开了妈妈，从小就被当人类宝宝一样去养育。通过和人在一起的成长，它学会了简单的家务事，甚至还能用手语同人类进行交流。这一实验突然中止了，可猩猩却已经将自己当成了人类的一份子，它将会以何种方式去实现自己的未来呢？这不是科幻动作猛片《猩球崛起》，而是发生在上世纪70年的一次真实的试验，其主角正是电影中这个名叫Nim的猩猩。因此Nim不可能像凯撒那样迅速获得超越人类的智商，并且率领同类来对抗人类的压迫，它只能默默承受来自人类的影响——很多时候是伤害。





不明身份

Unkown



导演	Jaume Collet-Serra
编剧	Okiver Butcher
主演	Liam Neeson/Diane Kruger/January Jones
上映时间	2月18日
预算	4000万美元
票房收入	136,123,083美元
IMDB评分	6.9

以欧洲作为动作戏的主战场，再加上老"辛德勒"的强势演出，很多人都将《不明身份》当成了另一部《飓风拯救》，从动作戏上来说，本片却是可以达到后者的水准，在失忆中寻找回忆的故事，也让本片有点"伯恩"的味道。与"伯恩"高度一致的是，本片的主角同样在料理了一大堆冷酷无情、装备精良、训练有素的杀手之后，不仅仅寻回了自我，而且找到了人性，而且散发着正义与博爱的光芒，除了悬念的设置显得有些俗套以外，在基本的逻辑方面还是能够做到自圆其说。

值得一提的是，本片的导演佐米希尔拉原本是玩恐怖片出生的，大家一定对05年的《恐怖蜡像馆》和09年的《孤儿怨》非常熟悉。本片是他转型动作片的处女作，在心理戏和惊悚氛围上发挥了导演个人的特色，当然在动作片的节奏控制方面，还有不小的提升空间。



命运规划局
The Adjustment Bureau

导演	iGeorge Nolfi
编剧	George Nolfi
主演	Matt Damon / Emily Blunt / John Slattery
上映时间	3月4日
预算	5000万美元
票房收入	127,869,379美元
IMDB评分	7.1

看片名和男主演像间谍动作片，看故事大纲像科幻片的《命运规划局》，其实是一部无关惊悚、动作和悬念的纯爱片。在影片的世界观中，每个人的命运都是按照固定的轨迹运转的，为了防止人类某些时候因为某个突发奇想的念头而给整个世界所带来的不确定因素，像美剧《Fringe》中光头“观察者”一样的神秘组织——命运规划局的特工们，将会适时“纠正”你的行为。由马特·达蒙饰演的政治明星的命运，是成为规划局“总统养成计划”的对象，可这个第一次参议员选举失败之后陷入惆怅之中的文艺青年，却因此邂逅了爱情，而荷尔蒙激素的过度分泌和未来老婆孩子热炕头的家庭生活，恰恰是未来阻碍其入主白宫的最大阻碍。本片既形象化地表现了中国古语所云的“天将降大任于斯人也，必先XXXX”，也弘扬了爱美人不爱江山式风花雪月的爱情，还有自由意志与命运安排的抗争。今年有三部创意和剧本上佳，但因为结构和叙事问题而落入俗套的电影，分别是讲述嗑药补脑的《永无止境》、拿钱买命的《时间规划局》以及这部《命运规划局》，而本片恰恰是这三部戏中综合素质最好的一部，值得一看。





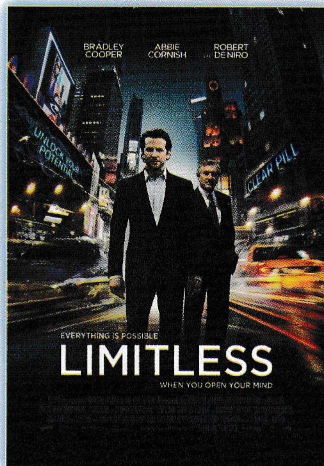
永无止境
Limitless

导演	Neil Burger
编剧	Leslie Dixon
主演	Bradley Cooper/Abbie Cornish/Robert De Nitro
上映时间	3月18日
预算	2700万美元
票房收入	161,849,455美元
IMDB评分	7.3

本片原来的主演是红得发紫，但让很多中国观众看了极不顺眼的希亚·拉博夫。因为一场意外车祸所导致的手臂受伤，演员变更为了首次在一线电影中挑大梁的布莱德利·库珀，他饰演的这个角色，完全不符合好莱坞典型性励志片中的核心价值。穷矮丑如何以最快速度变身高富帅？好莱坞会告诉你——“咱们的励志片都是这样的”，虽然前途是光明的，但过程永远都是曲折的。而本片却告诉你无需沐浴在自由民主的阳光下打拼，只要嗑一种具有强大脑补功能的药丸即可！这样一部没有基本逻辑的电影，却看得人们心潮澎湃，原因是大家在内心深处，都曾经渴望过这样一颗能够帮助你的大脑开外挂的透明小药丸吧！

是的，一颗药丸改变一生，从穷苦落魄的文艺青年，一下变成呼风唤雨、无所不能，无论是大批量把妹还是大数额赚钱都易如反掌的神人。主流电影还需要植入一定的教育意义，比方说告诉大家嗑药的危害性什么的，那么本片则是从价值观到故事走向都反其道而行之。据说本片相当不和谐的结尾还是导演突发奇想，在影片公映前临时重拍硬塞进来的，难道内尔·巴格也是一位嗑药爱好者吗？





杀掉那个爱尔兰人
Kill the Irishman

导演	Jonathan Hensleigh
编剧	Jonathan Hensleighr
主演	Ray Stevenson/Vincent D'Onofrio/Val Kilmer
上映时间	3月11日
预算	不明
票房收入	1,157,153美元
IMDB评分	7.1

本片改编自Rock Porrello的同名小说，其主人公是上世纪70年代叱咤风云的爱尔兰黑帮分子——丹尼·格力。作为美国欧洲移民的第一大族群，秉承着古凯尔特人尚武、不屈精神的爱尔兰人奋战在美国的各行各业，这些人的后裔中出过肯尼迪这样在政坛叱咤风云的家族，当然其中的多数，是在社会最底层打拼的蓝领工人，以及过着刀尖上舔血生活的黑帮分子。丹尼·格力就是凭借一己之力，硬生生在意大利黑手党控制的地盘中为自己打出了一片天，最重要的是，他的人格魅力使得自己成为了万众瞩目的明星，是大众心目中的“现代罗宾汉”。由于拒绝同任何势力合作，他成为了黑帮眼中的公敌，围绕他的各种暗杀活动层出不穷。传奇的是，他每一次都能幸免于难，并且能够迅速组织力量对那些背后捅黑刀子的主使者们进行凶狠的复仇。

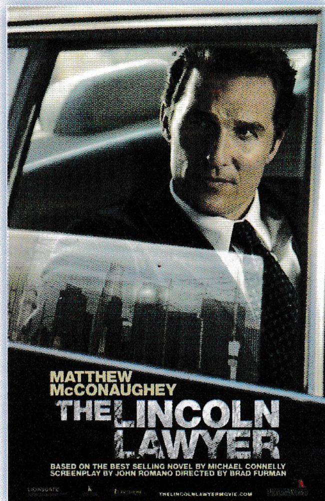
用动作片、史诗片的眼光去衡量，本片的可看性并不高，它的特色在于通过伪纪录片的方式，完整再现了克利夫兰市黑帮的原生态，浓厚的传记和纪实色彩，为我们以看似平铺直叙的方式演绎了堪比《教父》的黑帮史诗传奇。





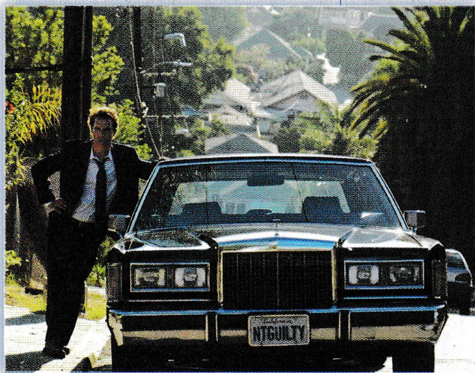
林肯律师
The Lincoln Lawyer

导演	Brad Furman
编剧	John Romano
主演	Matthew McConaughey/Marisa Tomei/Ryan Phillippe
上映时间	3月18日
预算	4000万美元
票房收入	85,507,593美元
IMDB评分	7.4



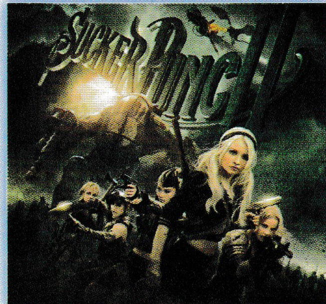
Matthew McConaughey《在杀戮时刻》中曾经饰演过一位将铁定定罪的案子在最终时刻逆转的律师，其过程相当没有说服力，一方面是因为编剧，而另一方面则是因为以他的气质，实在不适合演那种悲天悯人式的正义先锋。近十年后他再度挑的这个律师角色，就要好多了：这个举手投足之间都有漂亮人渣范儿的律师，他有型、睿智、棱角分明且黑白通吃，为了帮助当事人赢得官司可以不择手段，但在大是大非的问题面前又决不妥协，用一句话说，就叫做游走在法律与罪恶边缘地带，能够站着把钱给挣了的NB大状！

这部改编自Michael Connelly同名小说，在剧情上并不复杂，甚至法庭激辩戏并不是重点的电影，之所以能够得到热烈反响，归根结底还是在于它为律政片开创了一种全新的模式。我们看到了太多《永不放弃》中那种伸张正义的坚韧，和《法外情》中那种当法律与道德相冲突时的天人交战，却从未看过这种痞气十足，从不让自己陷入纠结，成天到晚吊儿郎当，却举手投足间皆是智慧的法律高玩。有正义感的“流氓”，你惹不起！



美少女特工队
Sucker Punch

导演	Zack Snyder
编剧	Zack Snyder
主演	Emily Browning/ Abbie Cornish/Jena Malone
上映时间	3月25日
预算	8200万美元
票房收入	89,792,502美元
IMDB评分	6.1



曾经让“整个人都斯巴达了”的“渣导”（Zack Snyder）推出的这部暴力萝莉题材动作电影《美少女特工队》（Sucker Punch），故事无比黑暗（前提是观众能看懂本片“现实——情欲——幻想”组成的三层世界），除了整个“特工队”以外的所有角色都险恶且邪恶至极，并且她们在幻想世界中的敌人不是相貌丑陋的兽人，就是如同行同僵尸的一战同盟国士兵。本片在所谓主流影评人眼中简直就是七拼八凑的大杂烩，而“四个萝莉组队刷副本”的拍法却让广大阿宅们趋之若鹜，只要萝莉们一摆舞蹈Pose，立马就进入了ACG战斗时间，总共四幕的战斗章节里面（日本机甲武士、一战蒸汽朋克、奇幻屠龙与未来科幻），咱们看到了水手服和机关枪，看到《COD》的战壕“枪枪枪”，看到了《鬼武者》的东瀛战国风，看到了由盔甲美少女演绎的《魔戒：双塔奇谋》之名场面，甚至连兄贵专属游戏《战争机器》大结局的光子列车也被拿来一用。有萝莉配御姐、金发双马辫、网眼丝袜、老头搅基、大叔逆推等阿宅喜闻乐见的元素，再加上穿着各种制服（水手服、军服、骑士铠甲、护士装）的妹子，就算是喜欢看动画片中萌娘打架的日系宅也难以抵挡本片“反恐”萝莉们在幻想世界中的华丽演出。萝莉横扫魔域的彪悍战力，让宅男们对“YY可以拯救世界”的人生信条更加确信。

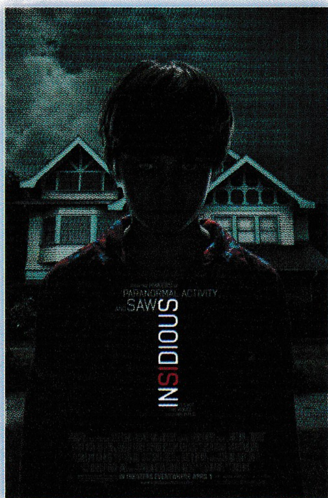


阴儿房
Insidious

导演	James Wan
编剧	Leigh Whannell
主演	Patrick Wilson/Rose Byrne/Ty Simpkins
上映时间	4月1日
预算	150万美元
票房收入	97,009,150美元
IMDB评分	6.8

今年优秀的恐怖片几乎是一片空白，《阴儿房》这部独立制电影，就是为数不多值得一看的作品。它将美国观众喜闻乐见的家庭伦理和《盗梦空间》之后逐渐火热的高科技空间穿越概念进行了混搭，再加上比较给力的恐怖气氛渲染和魔幻色彩。没有血腥场面，只靠高潮的氛围就足以征服恐怖片爱好者，这部来自《电锯惊魂》之父的作品，给小成本恐怖片也带来了一股小清新之风。受限于成本的关系，本片就发生在一个被做旧的大宅中，配合着阴蒙蒙的天气，神秘的阁楼，神经质的成人外带几个看上去很有鬼娃系的小正太和小萝莉。无论从场景布置还是资源投入方面来看，都有《鬼影实录》的味道。剧情够波折，结尾够反转，尽管还谈不上有多吓人，甚至给人以前年那部“恐笑片”《坠入地狱》的感觉，但绝对能够给恐怖片资深观众不少新意。





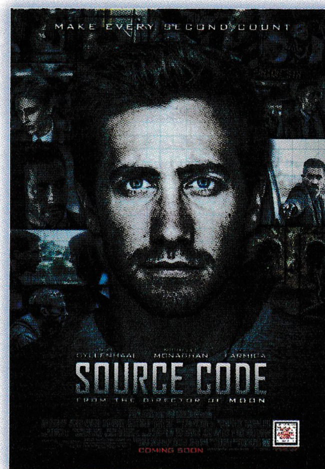
源代码

Source Code

导演	Duncan Jones
编剧	Ben Ripley
主演	Jake Gyllenhaal/Michelle Monaghan/Vera Farmiga
上映时间	4月1日
预算	3200万美元
票房收入	123,278,618美元
IMDB评分	7.5

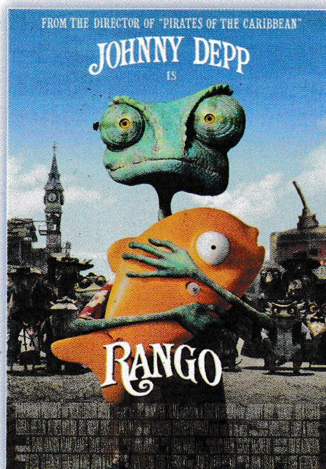
《月球》导演Duncan Jones的这部最新力作，这次在科幻概念上玩得更加别出心裁。与《月球》中对克隆技术戏剧性的强化类似的是，本片将熟悉的穿越和平行空间题材进行重组，无论是故事性还是新意都在同类题材作品之上。在一个半小时的时间中，《源代码》给了你一套关于平行空间的崭新理论，一个从无限循环的死亡中突破出来的崭新结局，和一个关于生生不息的概念。主打情感牌是本片的高招，它巧妙的淡化了这个反恐故事与支撑本片的科幻结构的不完善，使得无论是多么挑剔的观众都能乐在其中。从低成本处女作所带来的惊喜，再到这部成本升级后的《源代码》，Jones对于走人文路线的软科幻片的拿捏越来越到位。尽管本片看似玩的都是别人剩下来的东西，然而却将商业类型电影的娱乐元素与导演所倡导的人文精神一同注入其中，使得人们在观后回味无穷。





兰戈

Rango



导演	Gore Verbinski
编剧	Gore Verbinski
主演	Johnny Depp/Isla Fisher/Abigail Breslin
上映时间	4月4日
预算	1.35亿美元
票房收入	245,375,374美元
IMDB评分	评分：7.4

《兰戈》基本上没有按照皮克斯的套路，通过鲜活的卡通形象和植入的不同主题来同时取悦孩子，以及带领他们走进剧院的成人，这根本就是一部献给成人，确切的说是有西部情怀的人看的电影，孩子们绝对不会对这部通篇灰头土脸和古怪腔调，且笑点层次较高的电影有任何的喜爱。对于有密集恐惧症，对同屏出现大量爬虫和蜥蜴等生物有视觉过敏的人来说，这部电影绝对是灾难！

杰克船长"饰演"的这只名叫兰戈的蜥蜴，在主人鱼缸中跌落洲际公路，穿越到了西部世界，在英雄主义的虚荣心之下掀起了一系列的闹剧，最终寻回了真实的自我，并且找到了西部精神的本源。从故事上来说，本片依然是小人物误打误撞、急中生智成就英雄的故事，在遭遇挫折之后幡然醒悟，最终实现从小我到大我过渡，但通篇流露出的西部风情，对经典电影的致敬，足以让西部片的粉丝们发狂。



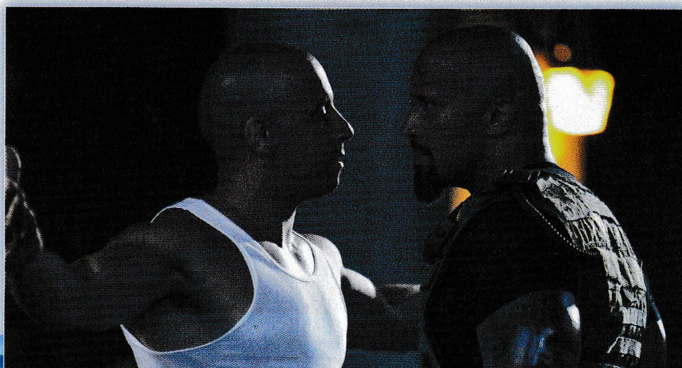
速度与激情5

Fast Five

导演	Justin Lin
编剧	Chris Morgan
主演	Vin Diesel/ Paul Walker/ Jordana Brewster
上映时间	4月20日
预算	1.25亿美元
票房收入	6.26亿美元
IMDB评分	7.3

在妹婿和大舅子缠绵了数集故事之后，这次强势乱入的巨石强森，和范·德赛尔这样的肌肉怪时而二目相对，惺惺相惜，时而满怀激情的贴身厮打，滚地板、滚汽车，滚马路，直看得腐女们不停擦鼻血。这，就是"速度与基情"系列的最新力作！作为一部不动脑子，身怀绝技的主角团队更没有脑子，且模式相当固定的系列续集，《速度与激情5》获得如此之高的票房和口碑的原因其实很简单——就像导演林诣彬所说的那样，"我们不用任何的CGI特效，拿真车去搞破坏的感觉，是电脑永远也做不出来的"，影片中原本准备好的高科技潜入，被高潮戏中一通用汽车所演绎的打砸抢所代替，这正是导演思路的体现。

尽管只是在照搬第一部的套路，其目标定位也没有任何打算超越前四部的地方，但本集在速度、破坏和动作三块内容上甩出了前几作老远，烧汽油、砸汽车和刺激肾上腺素这三大招牌特色，在第五集中均得到了超出预期的发挥。





雷神

Thor

导演	Kenneth Branagh
编剧	Ashley Edward Miller
主演	Chris Hemsworth/Natalie Portman/Tom Hiddleston
上映时间	4 月 21 日
预算	1.5 亿美元
票房收入	4.49 亿美元
IMDB评分	7.0

作为 2011 年超级英雄漫画井喷之年的头炮，《雷神》并没有"雷"，前提是你千万不要把它当成是《诸神之战》这种读作"史诗大片"，写作"油炸快餐"的作品。作为惊奇漫画公司与派拉蒙合作的"十亿美元"计划的第三部作品，其目的就是推广惊奇旗下《复仇者》系列"漫画。在这种基调之下，千万不要将《雷神》当成什么好莱坞包装下的北欧神话——拿着锤子的托尔老爷并不仅仅只是守护众神的勇者，他还是超级英雄团体"复仇者"的主力干将。



令北欧神话爱好者欣喜的是，本片并没有因为自身的定位，来将美式超级英雄的套路照搬照抄到托尔的身上。他没有变异的基因，没有高科技装备，不是充气娃娃，与钢铁侠、蜘蛛人的最大不同，在于他是人类在数千年的历史中所传颂的神。北欧神话是好莱坞从未开发过的处女地，因此北欧神话与美式漫画之间在碰撞之后所散发出的火花，就是本片的最大看点。欣赏完了《雷神》，相信观众们会对今年的《复仇者》充满信心。



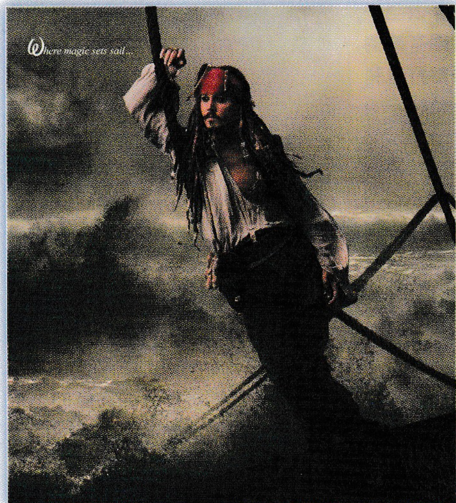
加勒比海盗：惊涛怪浪

Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides

导演	Rob Marshall
编剧	Terry Rossio
主演	Johnny Depp/Penélope Cruz/Geoffrey Rush
上映时间	5 月 18 日
预算	2.5 亿美元
票房收入	1,043,871,802 美元
IMDB评分	6.6



从"世界的尽头"归来的杰克船长，他那兰花指、烟熏妆，没个正经样儿，行事皆风流洒脱的造型和做派依旧，可身边少了威尔·特纳和伊利莎白这一对小情侣，总让人觉得不对味，于是只能拿身边剩下的巴博萨和吉布斯这两个臭海盗开涮了！为了不让本片变成船长大人的独角戏，只能将以前极尽黑化之能事的大 Boss 洗白拿来同杰克配戏了。全片连一发炮弹都没有放，除了还是以船为主要乘具以外，已经与海盗二字没有太大关系，倒是很有印第安纳琼斯的范儿。全面的亮点集中在美人鱼——无论是相貌、身段还是歌声都极其惊艳，将国际顶级名模拉过来扮演龙套，能不惊艳才怪！



视觉和娱乐效果依然强大，然而这部《加勒比海盗 4》却让不好老观众觉得"看了没损失，不看也一样"，毫无疑问，在更换导演之后，船长就不再是船长了，虽然不可否认本片的观赏性，但人们更加呼唤戈尔·韦宾斯基能够重新执掌这个系列，创造新的辉煌。

亡命驾驶

Drive

导演	Nicolas Winding Refn
编剧	Hossein Amini
主演	Ryan Gosling/ Carey Mulligan/Bryan Cranston
上映时间	5 月 20 日
预算	1500 万美元
票房收入	69,952,415
IMDB评分	8.0



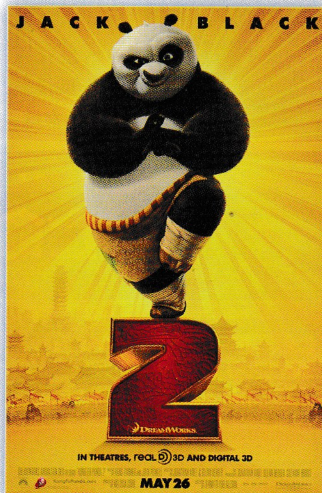
一个在修车厂和电影片场来回奔波的特技演员（兼修车工），时不时帮助罪犯在完事之后脱离现场，为了一个女人得罪黑帮，最后迫不得已杀出一条血路……你想象得出《亡命驾驶》是怎么样一个滥俗的故事，但绝对想象不出来在戛纳电影节最佳导演奖获得者雷弗恩的执导之下，将会诞生怎样一部惊艳的电影。它没有落入好莱坞式的靓车美女、肌肉兄贵、火爆枪战和飙车特技组合而出的模式之中，而是将这个情理之中的故事用意料之外的方法，拍出了一种文艺与 Cult 气质并存的新型暴力美学风。从中你将看到柯恩兄弟那种老太太散步节奏的叙事，又有咱们"囧·吴"赖以吃饭的慢镜头，更有冷不丁爆发的昆汀般的血肉暴力。这位北欧导演用冷峻的色调和娴熟的光影技巧，肆意摆弄港式、美式黑帮题材动作电影中的大杂烩，用一次彻底颠覆来制造涅盘式的重生。



功夫熊猫2
Kung Fu Panda 2



导演	Jennifer Yuh Nelson
编剧	Jonathan Aibel
主演	Jack Black/Angelina Jolie/Luke EvansGary Oldman
上映时间	5月25日
预算	1.5亿美元
票房收入	665,692,287美元
IMDB评分	7.4



《功夫熊猫》第一集将美式励志主题中关于小人物自我实现的故事，用原汁原味的中国文化进行了包装。给续集留下的难题，就是如何创作一个更热闹，同时更有中国味，更能同时讨论两种文化背景下观众的电影。在续集中以熊猫为首的四位侠客大闹沈王爷统治下的宫门城的故事中，阿宝在腐萌兼备、贱入佳境本色演出的同时，也开始思考第一集中就埋下的伏笔——我是谁，从哪里来，到哪里去。中国风在本集中得到了全面的威力加强，皮影、水墨在穿插叙事中的运用堪称一绝，甚至让老美术片的观众开始怀念起上海美术电影制片厂那个最为辉煌的时期。尽管某些挑剔的观众（比如“爱国青年”）可以说老外们“不懂中国文化的精髓”，然而本片的中国文化即便都是表面功夫，绝对做到的不是合格、能看这么简单。

X战警：第一战
X-Men: First Class

导演	Matthew Vaughn
编剧	Ashley Edward Miller
主演	James McAvoy/Michael Fassbender/Rose Byrne
上映时间	6月1日
预算	1.6亿美元
票房收入	353,624,124美元
IMDB评分	7.9



作为《X战警》系列”的前传作品，本片的最大优势在于无论是人物还是剧本，都与日后的《X1》和《X2》实现了无缝连接，不仅交代了整个世界观的起源，而且还深化了人物性格。这种群战戏对角色个体很难有面面俱到的表现，除了以“叉教授”和“麦格尼头”之间的爱恨情仇作为主线以外，Vaughn对其他辅助型变种人角色所采取的并不是超漫英雄片那种以自我突破为目标的故事套路，而是紧紧抓住了这些青葱时代的变异人因为自身身份认同所产生的纠结。角色们分不同阵营的站队，也是以自身认同的过程和结果来决定的——尽管这一主题贯穿了“《X战警》系列”的全系列，但本片却用深厚的历史背景和七分严肃、三分腐的笔法，让这个固有主题第一次触动到观众的内心。很多观众认为《第一战》是“《X》系列”里最好的一部——与不温不火的群戏乱战，金刚狼的暴力苦X路线不同的是，前传中对以万磁王和X教授为代表的两派角色的细腻刻画以及情感转变表现得恰到好处。以冷战时代的惊爆事件——古巴导弹危机作为影片时代背景，也使得这个本来不算多么严肃的超漫片，拥有了和《守望者》一样的历史感。



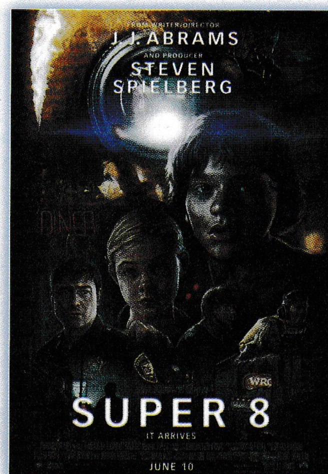
超级8
Super 8

导演	J.J. Abrams
编剧	J.J. Abrams
主演	Joel Courtney /Elle Fanning/Kyle Chandler
上映时间	6月9日
预算	500万美元
票房收入	5000万美元
IMDB评分	7.2

《迷失》、《苜蓿地》制片人J.J. Abrams的名号，再加上手持摄像、外星人、军方等等在前期情报中透露出的信息，很多人将这部《超级8》当成了另一部《苜蓿地》，只不过这次的主角换成一群萝莉、正太，故事从纽约切换到了中西部小镇……这种病毒营销造成的错觉，使得观众对正式影片的评价趋向两极，不过媒体倒是均呈现一边倒的追捧之势。



可以说，《超级8》并不是一部适合年轻观众口味的电影，甚至可以用“85后勿看”来形容，它是对七、八十年代Nerd Movie的致敬制作，流淌着纯正的旧科幻情结，以至于遍地的彩蛋只有对这个时期有感的观众才能够发现。这是一部打着科幻的外壳，以“异形”作为印子，以青春成长和怀旧作为内核的小成本电影。至于那股浓烈的ET味道，看到片尾打出的制片人——斯大爷的大名，你就明白了一切。



午夜巴黎

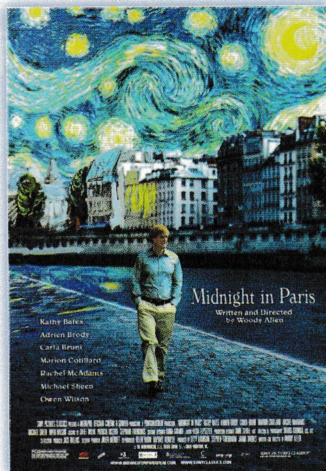
Midnight in Paris

导演	Woody Allen
编剧	J.J. Abrams
主演	Owen Wilson/Rachel McAdams /Marion Cotillard
上映时间	6月10日
预算	1700万美元
票房收入	148,289,110美元
IMDB评分	7.8

2011年的国内影视界从业者可谓是“整个人都穿越了”，不仅仅只要是穿越剧就能大赚特赚，而且演穿越剧的也一定能迅速大红大紫——最惨的也能混个脸熟，如此泛滥的穿越剧，迫使一项挥舞剪刀的某局总算做出了一件大快人心的好事——一纸公文将其全部禁掉了。这当然引发了穿越迷们的严重不满——如果你就是其中的一份子，那么不妨看看这部由伍德·艾伦导演的穿越片《午夜巴黎》吧。

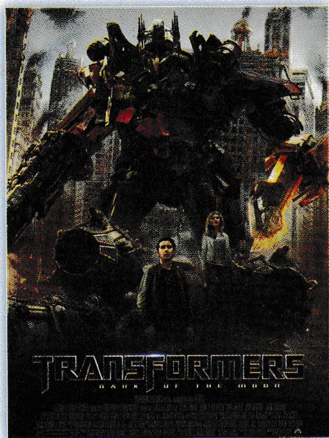
向往穿越，归根结底是因为觉得现实生活索然无味，其实这种想法根本就不是现代人的专利，孔夫子当年不是也想穿越到礼乐仁和的周朝吗？本片的主角Gil Pender是一个对现代社会严重不爽的文艺兼愤怒青年，他的职业是一名好莱坞剧作家——这种人简直就是无可救药的穿越痴迷者呀！依靠一辆神奇的老爷车，Gil实现了他的终极梦想，不仅驰骋于各个时期的梦幻巴黎之中，而且还与菲茨杰拉德、海明威、波特、毕加索等历史名人会面。影片所展现的，正是那个文青心目中的精神故土和黄金世界。然而本片的主旨却并不是娱乐历史的意淫，而是打着红旗反红旗的“反穿越片”。缅怀过去，实际上代表着一种逃避现实的可悲与可鄙心态，瞧，片中那些走马灯式出场的艺术文学大师们也并不觉得自己所处的是最好的时代，他们还在向往文艺复兴呢！





变形金刚：月黑之时

Transformers: Dark of the Moon



导演	Michael Bay
编剧	Ehren Kruger
主演	Shia LaBeouf/Josh Duhamel/John Turturro
上映时间	6月23日
预算	1.95亿美元
票房收入	1,123,746,996美元
IMDB评分	6.4

说迈克尔·贝对于《变形金刚》续集只有“胡搞一通，收钱走人”的想法，那真是冤枉这位爆破导演了。与第二集根本就不叫故事的故事和各种低级黄色笑话组成的笑点相比，贝导在第三集中是花了不少心思的。比方说关于60年代美苏太空争霸的架空历史，阴谋论，情节的承上启下，煽情伏笔的设置等等。更重要的是，贝导试图在第一集“一个小男孩与他汽车的故事”，与第二集“大闹剧”的风格中有所突破，创造观众们更加喜闻乐见的末世基调。就设定来说，变形金刚们不再是被美军空地大杀器轰杀的杂鱼（至少最终战之前不是这样），汽车人与各路人类主角一道都经历了系列自开拍以来最黑暗的时期。尽管如此，这部电影也只能卖动作特效了，没有节奏，用力过猛，暴发户心态跃然屏上。新的“变形金刚”究竟要何去何从，让我们拭目以待！

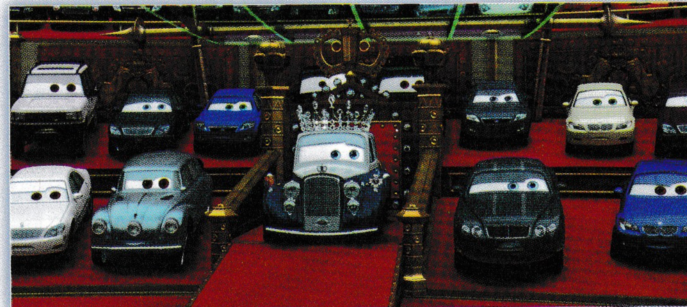


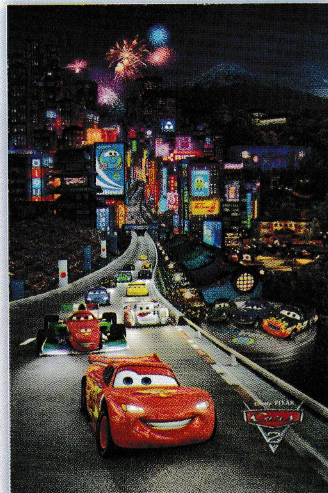
汽车总动员2

Cars 2

导演	John Lasseter
编剧	John Lasseter
主演	Owen Wilson/ Tommy Larry the Cable Guy/Michael Caine
上映时间	6月24日
预算	2亿美元
票房收入	559,852,396美元
IMDB评分	6.4

《汽车总动员》第一集的开创，在于它将卡通片的拟人化做到了一个全新的高度，每一辆车都有姓名、性别、个性、国籍和口音，体现着不同的文化——你很难将这些活灵活现的角色当成是“会说话的汽车”，它们根本就是一群有着喜怒哀乐，有着各自追求的人。作为续作，皮克斯很难再在创新上有多少的发挥。为了能够利用好前作留下来的人物关系，编圆一个还能过得去的故事，此番爱情主题退居二线，友情上升为“主题思想”。这不再是闪电小子买奎恩的个人成长之路，而是那个长得一脸卖拐受害者模样，但内心却绝对阳光的男二号板牙的007式奇遇记。对于皮克斯的铁杆观众而言，“汽车2”配得上“投资浩大，制作精良”这八个字，但却缺少了过往的创意和灵感，用一句时髦的话来说，就叫做“情怀的逝去”，不过环游世界的赛车冒险，以及对各国文化细节的把握和融合，依然保持了一贯的高水准，不失为一部优秀作品。





恶老板
Horrible Bosses

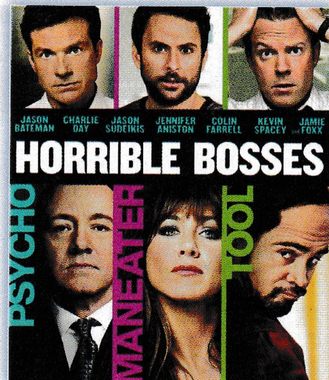
导演	Seth Gordon
编剧	Michael Markowitz
主演	Jason Bateman /Charlie Day/Jason Sudeikis
上映时间	7 月 8 日
预算	3500 亿美元
票房收入	2.09 亿美元
IMDB评分	7.0

究竟是哪种人让全世界的基层上班族愤恨不已？答案只有一个，就是——老板！对于起得比鸡早，睡得比狗晚，外表光鲜，内心苦闷的"白领"来说，在经济危机蔓延，失业率狂飙的现实之下，对老板不爽的怨气，可不能像以往那样通过"炒老板鱿鱼"的方式来发泄。于是特殊时期下的老板俨然就是自己的衣食父母与仇家的结合体，横竖不能得罪，可看着又特别来气。惟有到下班的时候，三五成群到小餐厅，



两杯黄汤下肚之后才能通过集体活动——骂老板（领导）来得到释放，一觉醒来之后还要重复这个过程。

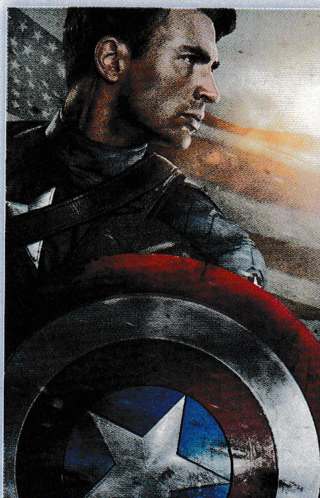
《恶老板》中的这三个角色，终于将"我想把我老板杀了"这个全世界上班族都曾经有过的念头付诸实施。于是各种吐槽、恶搞和美式喜剧片的屎尿屁传统，就在这三个中年男人的都市冒险故事中上演了。三位大牌演员此次甘愿自毁形象饰演三位目标老板，这本来就让各自的影迷们体验到了奇幻剧式的感觉：



凯文·史派西化身无耻小人，一把年纪的詹妮弗·安妮斯顿变成了女色情狂，而科林·法瑞尔当上了极尽猥琐之能事的流氓小瘪三。笑点密集分部，大洋彼岸的故事也会与我们的生活有所共鸣。在《宿醉》之后，本片是同类型喜剧电影中最出彩的一部。

美国队长：复仇者先锋
Captain America: The First Avenger

导演	Joe Johnston
编剧	Christopher Markus
主演	Chris Evans/ Tommy Lee Jones/Hugo Weaving
上映时间	7 月 19 日
预算	1.4 亿美元
票房收入	368,608,363 美元
IMDB评分	6.9



为什么这样一个充气娃娃式的英雄，拿一干穿着很唬人的行头的草包刷经验，且没有任何高潮的电影，可以让美国人高潮迭起。其实，美国队长在扬基佬心目中的地位，已经超越了这部经典漫画，几乎成为了代表美式英雄主义的精神图腾般存在。美国队长最精彩的故事，是在解冻复活之后，但本片选材讨巧的地方在于避免了重复那些耳熟能详的剧情，而是深入挖掘了前传中这个穷矮丑变身高富帅，并且迅速升级到满段、全技能解锁的故事。今年走复古路线的电影，均赢得了不错的口碑和票房，本片也不例外。故意的做旧处理和留白，使得本片完全就是一部用胶片拍摄的美式英雄漫画，充斥其中的是对德国二战高端科技和制服的哈达子，对美式大无畏精神精神的无限敬仰，以及每一个美国男人在正太时代都憧憬过的发达胸肌与金发红唇的妹子。

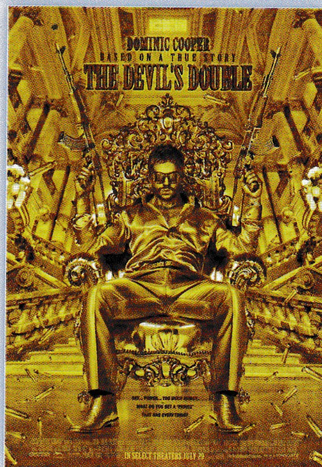


恶魔的替身
The Devil's Double

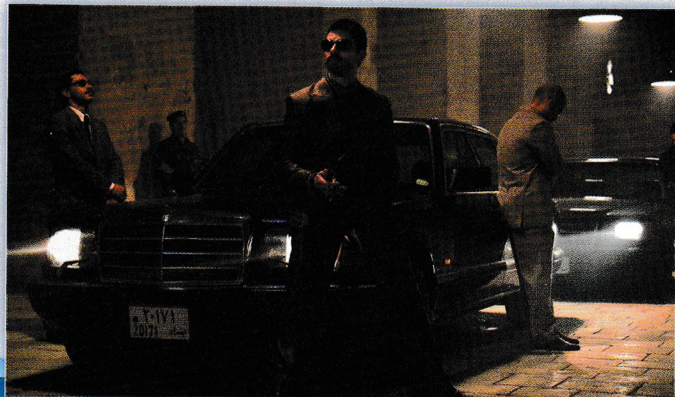
导演	Lee Tamahori
编剧	Michael Thomas
主演	Dominic Cooper /Philip Quast /Ludivine Sagnier
上映时间	7 月 29 日
预算	1900 万美元
票房收入	4,807,49 美元
IMDB评分	7.1

拉登、卡扎菲这些山姆大叔的眼中钉们已经各种惨死了，不过最先登上大银幕的还轮不上他们。《恶魔的替身》中登场的是"小独裁者"——萨达姆的儿子乌代·侯赛因，也就是在当年伊拉克战争通缉扑克上排名第三，西方媒体报道下的那个终日酗酒、寻花问柳，奸淫掳掠，嗜血成性，无所不用其极的疯子。本片通过乌代的"影武者"——伊拉克军官拉提夫·亚希艾在模仿"主人"过程中的心理变化，来挖掘这个"国二代"的变态的内心世界。

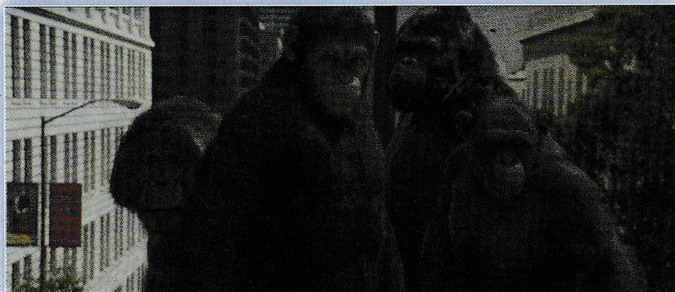
数码技术早就可以让一人分饰两角成为可能，关键就在于演员能否为同一个皮囊注入两个截然不同



的灵魂。主演多米尼克·库珀一人分饰两角，要同时处理狂暴和压抑的性格，这种需要演员在不停人格分裂中释放体内能量，甚至自己同自己进行对手戏的演法，颇考验库珀的功力，就影片的实际表现来看，他确实做到了游刃有余，以至于在全片结束之后都让人意识不到——这两个角色居然是一个人演的！



猩球崛起
Rise of the Planet of the Apes



导演	Rupert Wyatt
编剧	Rick Jaffa
主演	James Franco/Freida Pinto/John Linthgow
上映时间	8月5日
预算	9300万美元
票房收入	481,282,802美元
IMDB评分	7.7



《人猿星球》的原著是法国作家皮埃尔·布尔的同名小说（La planète des singes），后来被六次拍成电影，第六次就是01年那部由马克·沃尔伯格主演的《人猿星球》。《猩球崛起》相当于一部前传作品，其主角，正是日后猿族的的领袖凯撒。01年的那部正传就是幸存人类与"猴子"你来我往，打来打去。而前传则更多对前沿科技过度发展的危害性有较多的现实意义——当然与68年老版的思想深度相比还是有距离。讨巧的是，本片选取了一个比反乌托邦主题而言更令欧美观众带感的切入点：猿族当年暴乱的起因是人类在科学实验中给予了它们智慧，却依然禁锢这些拥有灵魂的"动物"对自由的向往，它们并不是为了统治这个世界而将人类赶尽杀绝，而是为了获取自由，人类灭亡是因为自己在扮演造物主的道路上越走越远，是自掘坟墓的结果。在导演通过开篇温情戏的铺垫，对观众的视角进行替换之后，我们跟随小凯撒的成长，一同领略了猿猴的崛起之路。你看到的整个"猩球"故事的起点并不是一群失控动物对无辜人类的大规模伤害，而是某个饱受欺凌的弱势群体，在外来观念与思维的灌输下，掌握了一套话语体系，逐步摆脱了上层社会的压迫，并计划在全世界建立一个平等正义的理想社会。

死神来了5
Final Destination 5

导演	Steven Quale
编剧	Etric Heisserer
主演	Nicholas D'Agosto/Emma Bell/Miles Fisher
上映时间	8月12日
预算	4000万美元
票房收入	157,887,643美元
IMDB评分	6.0



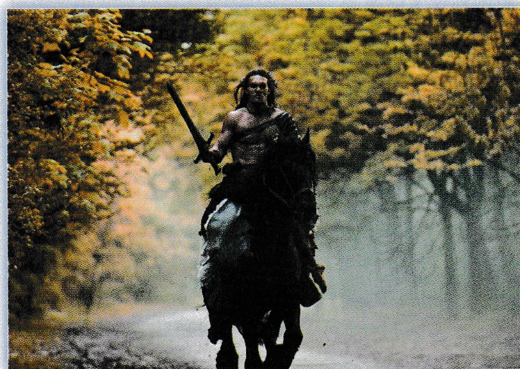
经历了飞机凌空解体、连环车祸、夺命游乐园、死亡赛车场之后，《死神来了5》给美国人民上演了一场关于桥梁豆腐渣工程危害性的生动教育课。一路走来的观众们，也通过各种血淋淋的教训，深入学习了《安全事故分析》以及《反思教育整顿大会文件》。在此之后，究竟还有何种新奇的死亡方式来陆续夺走登场角色们的生命？其实，之前《死神来了4》最失败的地方，就在于完全陷入了制造"创意死法"的桎梏而无法自拔，完全忘记了这是需要给人持续揪心感的惊悚电影，而不是安全教育示范课。观众当然知道某一段情节中的中心人物最后肯定是要嗝屁的，但观众不知道的是死神操纵死亡的具体方式，以及目标究竟会在哪一个时间点挂掉。本片最成功的地方，就在于将重点从死亡的结果转入了制造死亡的过程，让在特写画面和夸张音效作用下与剧中人感同身受的观众，在这种"等死"的过程中体验到了如坐针毡，却又连眼睛都舍不得眨一下的快感。在慢性死亡的设计和悬念设置方面完胜2、3、4三部作品，在创新性方面也与前三部作品有过之而无不及，更难能可贵的是还有一个非常棒的结局。

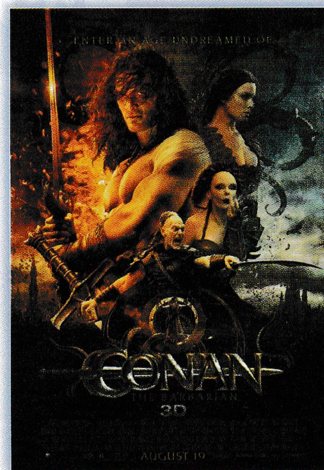


野蛮人柯南
Conan the Barbarian

导演	Marus Nispel
编剧	Thomas Dean Donnelly
主演	Jason Momoa/ Rachel Nichols/Stephen Lang
上映时间	8月19日
预算	9000万美元
票房收入	48,795,021美元
IMDB评分	7.1

这是一部只要看几张截图，就知道一定是狮门影业作品的电影，原因很简单……这满屏的血、满屏的肌肉和美胸呀！秉承简单粗暴理念的制片商，又特别找来一个真心没追求的导演来指导这部除了砍还是砍的暴力片。野蛮、血腥、暴力和暧昧场景，黑暗色调的背景之下孔武有力的打斗动作，好像高压水龙头一样喷涌而出的血浆……更加过分的是，导演压根儿就不打算要什么故事性，不仅没有峰回路转、跌宕起伏，甚至很多本该用剧情交代的东西，都用一句莫名其妙的独白就带过去了，胡砍乱杀到最后，你会觉得这根本就是《暗黑破坏神3》的真人预告动画！然而，这样一个毫无内涵，毫无技术可言的2X电影，究竟如何获得高达7.1分的IMDB评价？答案就是，本片的场景设计和打斗确实做得太给力，就像柯南老爷的那句独白——I live，love and slay，就是要将血腥暴力情色串串烧进行到底的本片，将所有的资源都花在了最能取悦动作片观众的地方。





罪孽

Debt

导演	John Madden
编剧	Matthew Vaughn
主演	Helen Mirren/ Sam Worthington/Marton Csokas
上映时间	8 月 31 日
预算	2000 万美元
票房收入	45,636,368 美元
IMDB评分	7.0

《罪孽》以摩萨德特工逮捕纳粹战犯的故事为骨干，为我们讲述了谎言与虚伪所签下的一笔债务，在“利滚利”之后需要当事人以何种方式去偿还的一个故事。即便是作为一部间谍片和悬疑片，《罪孽》的观赏性也极佳。

它不是靠华丽的动作、爆炸场面来取悦观众眼球，而是通过出众的内心戏，来让这个紧靠两句话就能概括完的故事变得卓尔不群，精彩纷呈。

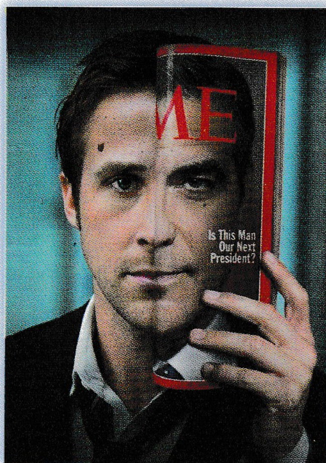


其终极悬念根本没有通过好莱坞惯用的误导方式来隐藏，故事的层层推进和情节的高速运转，真相如剥丝抽茧般呈现在观众面前的过程，会让人有恍然大悟之感——这正是今日间谍惊悚题材电影所缺乏的东西。



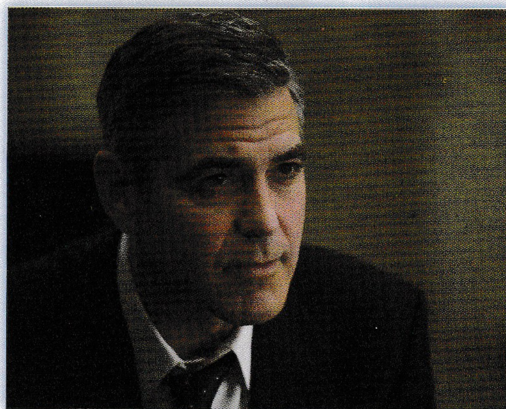
总统杀局

The Ides of Marth



导演	George Clooney
编剧	George Clooney
主演	George Clooney /Ryan Gosling/Paul Giamatti
上映时间	8 月 31 日
预算	1250 万美元
票房收入	64,628,535 美元
IMDB评分	7.4

小布什总统发动了两场战争，编制了两个弥天大谎，将家底败得差不多，留给继任者一个烂摊子，却因为“反恐战争”的“辉煌胜利”而青史留名。而在八年任期内大幅度提高美国人的财富拥有量，一度消灭了政府赤字，也没有大规模介入任何一场侵略战争中的“莱温斯基·克林顿”总统，却因为众所周知的事件而身败名裂，以极其尴尬的姿态离开椭圆形办公室。对此，被誉为最有可能成为总统的克鲁尼自编自导的这部影片，一语点出了其中的奥妙——“你可以让一个国家破产，发动不义战争，但不能睡实习生！”这部以美国选战为背景的政治惊悚片，其重点不在政治的肮脏与政客之间的尔虞我诈，正如克叔所说的那样：“我拍的并非是关于政治的电影，而是讲述那几个角色在整个事件中都做了些什么，以及人性、良心这两个经常挂在我们嘴边的词语，究竟在无处不在的诱惑面前能够坚持多久。”



三个火枪手

The Three Musketeers

导演	Paul W. S. Anderson
编剧	Andrew Davies
主演	Logan Lerman/Milla Jovovich/Matthew Macfadyen
上映时间	9 月 1 日
预算	7500 万美元
票房收入	132,274,484 美元
IMDB评分	6.0

还在为《加勒比海盗：惊涛怪浪》中海战彻底消失，黑珍珠号变微缩模型，奥兰多不见踪影而恼火不已吗？《生化危机》系列电影导演保罗·安德森与米拉姐的夫妻老婆店又开张了，这次他们用以娱乐化的对象是大仲马的《三个火枪手》。倘若你非要忠于原著，非要逐字逐句的对照“改编”是否对得起这部名著，那么干脆可以去将准备买票的钱用到外文书店去买本原版收藏算了。安德森似乎就是要刻意用这部视觉向电影来弥补《惊涛怪浪》所留下的缺憾，不仅有“威尔·特纳”的登场，还有比《加勒比海盗3》结局海上大战还要给力的高科技穿越战争。华丽潇洒的动作场面动作，精细典雅的服装，奢侈华美的宫廷，古典元素与蒸汽朋克的混搭……全片可以满足奇幻迷、历史迷和科幻迷的全部视觉需要。



身为一个专业游戏改编电影导演，保罗·安德森自然在设计动作场面的时候，从电子游戏中借鉴了许多元素。相信为了这部影片，他一定恶补过《刺客信条》与《波斯王子》。

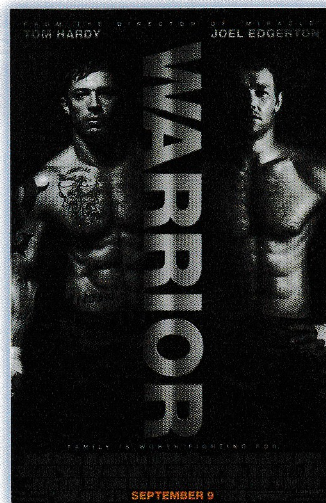


勇士
Warrior

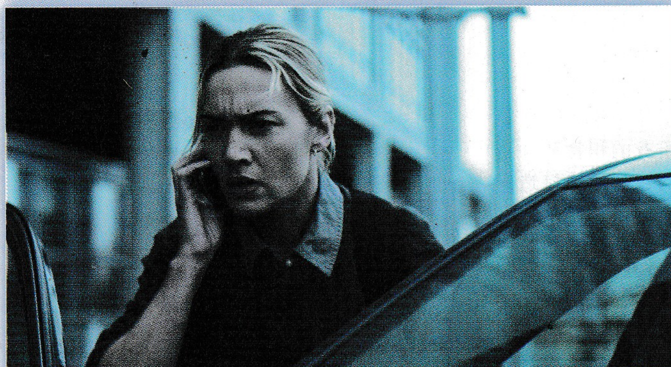
导演	Gavin O'Connor
编剧	Gavin O'Connor
主演	James Marsden/Tom Hardy/Jennifer Morrison
上映时间	9月9日
预算	2500万美元
票房收入	23,057,115美元
IMDB评分	8.3

影片男主角之一的Tom Hardy为了这部拳击片中的完美演出，在开拍前增重28磅，在训练过程中被打断了肋骨，崴伤了脚，还是裂了腕关节韧带，拍摄过程中全部都是拳拳到肉的实打，折腾得遍体鳞伤……这样不要命，你大概能够对本片的给力指数有一定的了解了。与去年的《斗士》走同样的家庭路线，这次导演一味狠打亲情牌，直捣"family men"的死穴，催泪弹与打鸡血双管齐下，丝丝入扣的父子情与兄弟情，感情线将故事线打造得无比真挚动人。尽管从类型片的角度来看，本片没有任何一处特别值得一提的部分，可各个阶段都有亮点，最重要的是拳击比赛场面的现场感和煽动性，已经不是可以用"身临其境"这四个字就能形容得了的了。这是一部能够让人感到身上每一根细小的血管都在燃烧，每一滴血都在体内翻滚的热血神片。本片适合与《铁甲神拳》放在一起欣赏，并且要注意好顺序——先看"铁甲"，再看"勇士"，这是因为前者是一道甜品，而后者才是主菜。



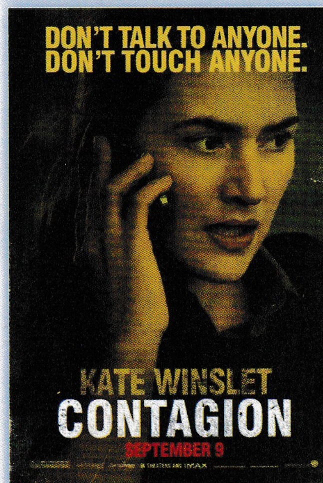


传染病
Contagion



导演	Steven Soderbergh
编剧	Scott Z. Burns
主演	Marion Cotillard/Matt Damon/Laurence Fishburne
上映时间	9月9日
预算	6000万美元
票房收入	135,458,097美元
IMDB评分	6.8

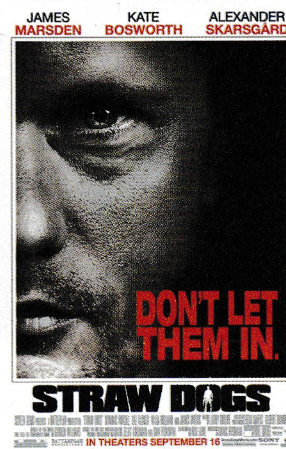
《传染病》并不是超级大卡司版的《恐怖地带》，它延续了Steven Soderbergh在《毒品网络》中所使用的平行叙事手法，全片没有刻意制造的高潮，总体都是在不停的空间置换中，以冷峻写实的手法，从各个角度叙述事件，意图展现末日审判下人类的群像图谱——从官僚到科学家再到底层大众的反应都被真实记录。用105分钟的片长，交代了一次人类战胜未知病毒的流水账。出场人物很多，无论是怎样的大牌演员，着墨程度都是根据角色需要，而不是其背后的票房号召力，该酱油的就酱油，该领便当的时候决不手软。尽管星光闪耀，但每一个大腕的表演都没有出戏的感觉。在相互平行，互不交织的故事中，每个人性格和命运轨迹的勾勒又显得分外清晰。



稻草狗
Straw Dogs

导演	Rod Lurie
编剧	Rod Lurie
主演	James Marsden/Kate Bosworth/Alexander Skarsgard
上映时间	9月16日
预算	2500万美元
票房收入	10,324,441美元
IMDB评分	5.7

与71年的原版相比，罗德·拉力翻拍的这部同名作品更注重对犯罪心理的刻画，原版那种极端重口味的暴力风格在新版中并不是重点，它看上去更像是一部解剖一个普通人从软蛋到犯罪者这个过程中内心活动的心理剧。正是因为缺少了生猛的暴力戏，大量的胶片都花在了为最后阶段主人公的爆发所进行的铺垫，本片给老观众们的印象并不好，尽管从海报开始就对老片开始了虔诚的致敬，也免不了当年看这片的时候还是小正太的老大叔们给它超低分。如果你没有看过达斯汀·霍夫兰主演的原版，直接看新片的观感会好很多。你可以将本片与《发条橙》和前年的《伊甸湖》合并起来欣赏，三部影片中令人毛骨悚然的暴力表象之下的，是两种社会阶层，两种生活方式之间的冲突。

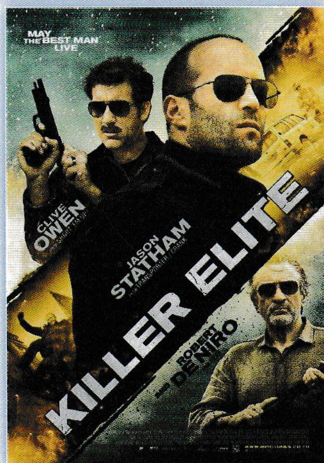




杀手精英

Killer Elite

导演	Gary McKendry
编剧	Matt Sherring
主演	Jason Statham/Clive Owen/Robert De Niro
上映时间	9 月 23 日
预算	6600 万美元
票房收入	52,962,024 美元
IMDB评分	6.1



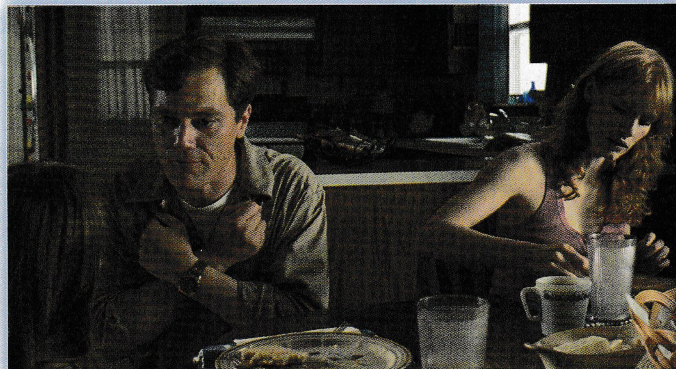
看到这样一个片名，你一定知道杰森·斯坦利大哥这次一定又是演他最擅长（或者说惟一能演）的杀手角色。看着老德尼罗、克里夫·欧文和斯坦森这三个型男，潜意识中一定会认定本片将会充满火爆的动作场面。应该说，《杀手精英》的动作场面还是有的，并且做得有模有样，但它的重点却是玩悬念和阴谋论。这部看上去极不严肃的电影，倒是有一个相当严肃的背景：上世纪 70 年代西方世界意图将阿曼等国家的油田据为己有，于是英国派遣 SAS 部队去刺杀酋长的四个儿子——这不是编剧的胡诌，而是根据纪实小说《羽人》(The Feather Man）改编的，当然英国政府绝对不承认有过这档子事情。

与杰森·斯坦森之前的作品相比，本片动作戏的特色是少而精，更注重玩悬疑气氛和各种伪装度极高的杀人方法。由于宣传上面的误导，使得总体与观众的预期有较大落差，而且所谓的深度方面，也并没有任何的拔高。



存身

Take Shelter



导演	Jeff Nichols
编剧	Jeff Nichols
主演	Michael Shannon/ Jessica Chastain
上映时间	9 月 30 日
预算	500 万美元
票房收入	3，077,604 美元
IMDB评分	7.9

《存身》是一部关于“风暴”的电影——与灾难片无关。主角 Curtis LaForche 每天晚上都会做一个关于末日风暴的噩梦，他坚信这一天终会到来。为了保护家人，他将所有的积蓄和赚到的钱都用来打造一个可以让整个家庭在这场“浩劫”中幸免于难的地下避难所，同时，他也相信“风暴”可能预示着这个脆弱的家庭会因为某种疾病或者事故的打击而支离破碎。这个发生在主人公内心深处的“心灵风暴”究竟是什么？这正是导演从一开始就布下的心理圈套。各种噩梦、幻觉以及妄想的表现，使得本片呈现出了《穆赫兰道》、《致命ID》这样心理惊悚电影的特质，而 Jeff Nichols 成功利用此类影片资深观众自以为书的小聪明，狠狠将他们涮了一遍。



铁甲钢拳

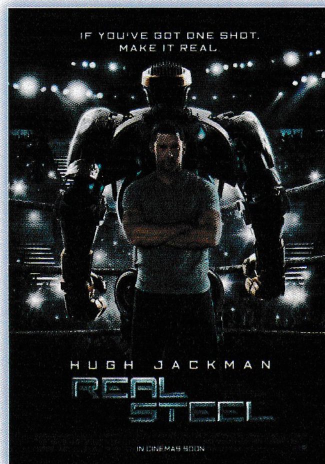
Real Steel

导演	Shawn Levy
编剧	John Gatins
主演	Hugh Jackman/Dakota Goyo/Evangeline Lilly
上映时间	10 月 7 日
预算	1.1 亿美元
票房收入	295,120,796 美元
IMDB评分	7.3

拳击片是好莱坞电影中的一个特有类型片类型，源于美国人民对这种充满激情和热血的纯爷们运动的热爱，尽管其剧情一定都是落魄（过气、愣头青）拳手重拾信心，一步一步寻回自我，实现理想的故事。《铁甲神拳》将拳击片的结构与科幻元素很好的融合在了一起，催生出了一种全新的“机器人拳击片”。一方面剧组请到了拳坛传奇色雷·莱奥纳德充当技术顾问，另一方面又采用了“阿凡提”的动作捕捉技术，使得这种在“几年后”将要会流行的软暴力运动——机器人拳击具有相当强的说服力。



这个过气拳手与 NB 技术宅富二代之间的对决，又融入了父子之间破裂情感的修复，颓废男人重拾信心和尊严的励志要素。论内涵和故事性，比本年度另一部经典拳击片《勇士》要差一个档次，但论综合看点，还是《铁甲神拳》更胜一筹——超棒的特效，比《变形金刚》那种看不清楚谁打谁的机器人对决要上乘许多的动作场面，还有小正太要酷有酷，要萌有萌的表演，尤其是将拳击运动对荷尔蒙激素分泌的刺激作用表现得淋漓尽致。最后的大决战看得观众热血沸腾，血脉贲张，有站起来同全场观众一起尖叫、欢呼并且挥舞老拳的冲动。



怪形前传

The Thing

导演	Matthijs van Heijningen Jr.
编剧	Eric Heisserer
主演	Mary Elizabeth Winstead/ Joel Edgerton/Ulrich Thomsen
上映时间	10月12日
预算	3800万美元
票房收入	27,428,670美元
IMDB评分	6.3

1982年，约翰·卡朋特根据约翰·坎贝尔的小说《谁去那里》改编的作品《怪形》，是科幻恐怖电影历史上的永恒经典。在故事的开头，挪威科考队员驾驶者直升机，一路疯狂的追杀一只爱斯基摩犬到达美国人的营地，这一诡异的行为让美国人非常不解。而这一场面，正是2011版《怪形》大结局之后的一个画面，这部同样名为The Thing的电影是82版的前传。本片完整再现了在老版的时间线之前，挪威人究竟是如何发现怪形样本，怪形又是怎样将这里搅得鸡犬不宁的全过程。如果你是老版以及游戏版的爱好者，本片的细节设置和致敬桥段应该会相当对胃口。虽然讲的是前传故事，可无论是从一个字母都没有变的片名，还是大量老段子和老模式的运用来看，本片又符合翻拍片的定义：

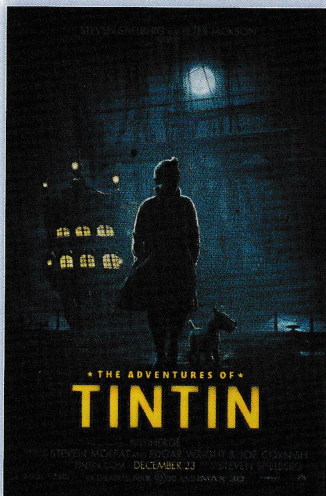


怪形的大杀器——灭火器还是在关键时刻就点不亮，队员中还是在互相猜疑中陷入竭斯底里。时隔三十年，电影视觉技术已经出神入化，留给观众的恐怖感却大打折扣，相关手法也日益显得穷途末路，甚至连怪物的设计都要照搬某些科幻惊悚题材动作游戏——在看到了怪形现身之后，相信您能立刻回答出是哪款游戏！



丁丁历险记

The Adventures of Tintin



导演	Steven Spielberg
编剧	Steven Moffat
主演	Jamie Bell / Andy Serkis
上映时间	10月26日
预算	1.25亿万美元
票房收入	360,578,163美元
IMDB评分	7.7

在《夺宝奇兵4》的结尾，老迈的哈里森·福特所饰演的琼斯从后生（西亚·勒伯夫）手中抢回那顶破牛仔帽，试图告诉观众——“我不需要继任者，我的故事还没完。”但我们知道，即便老迈的福特爷爷还能跳能打，今天的观众口味也不会对这种高度模式化的类型片感兴趣了。于是斯大爷将琼斯精神继承人，选择为了著名的卡通角色——丁丁，毫无疑问，影片中的这个名叫Tintin的角色，就是一个披着丁丁外衣的印第安纳琼斯罢了。影片有着“Old School”式冒险娱乐电影的全部元素，在华丽的动作、刺激的冒险、对恶棍的渲染，以及对友情的弘扬方面都做到了绝对给力，高潮的安排和对观众情绪的调动，也体现出了大师级的风范。但如果你是从80年代看着黑白版丁丁小人书长大的一代人，那么你将会感受到什么叫做“曾经的感动一去不复返”。



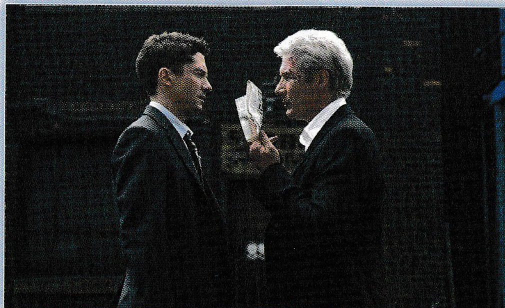
值得PS3玩家注意的是，本片的海上冒险戏有相当多的桥段，与《未知海域3》的游轮流程非常相似。由于两部作品的发售日期比较靠近，而且制作方式也完全不一样，说是谁致敬谁，这却是有些牵强——谁让德雷克和丁丁，都是琼斯精神的继承人呢？

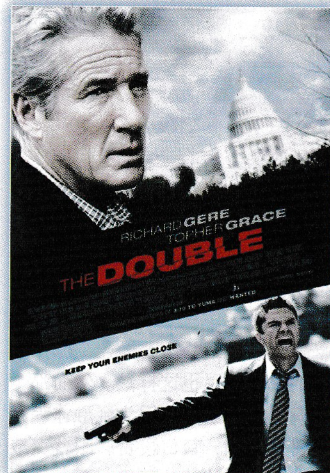
双重间谍

The Double

导演	Michael Brandt
编剧	Derek Haas
主演	Richard Gere/ Topher Grac/Martin Sheen
上映时间	10月28日
预算	不明
票房收入	不明
IMDB评分	5.7

作为11年大量涌现出来的间谍题材电影中的一部，本片的综合素质只能算是二流，它的IMDB评分也说明了观众对此的反响。之所以在这里做重点推荐，是因为这部典型性的美式主旋律电影，能够满足美国间谍小说读者的情怀——CIA、FBI、KGB、GRU的大混战，同一阵营的各个部门之间相互拆台，不到最后一刻不会现身的“鼹鼠”（双重间谍），老间谍带上新菜鸟谱写的一出“英雄的赞歌”……更重要的是，在当下间谍片大都在实质上等同于动作片的现实之下，本片的布局很长，悬念设置到位，并且符合老式间谍片“洋葱皮拨了一层又一层，最后再给你个大反转”的模式。老戏骨理查·基尔的表演，在本片中也会给长期关注他的影迷以惊喜，综合状态有些类似凯文·科斯特纳在《布鲁克斯先生》中所表现出的那种老而辣的精彩。

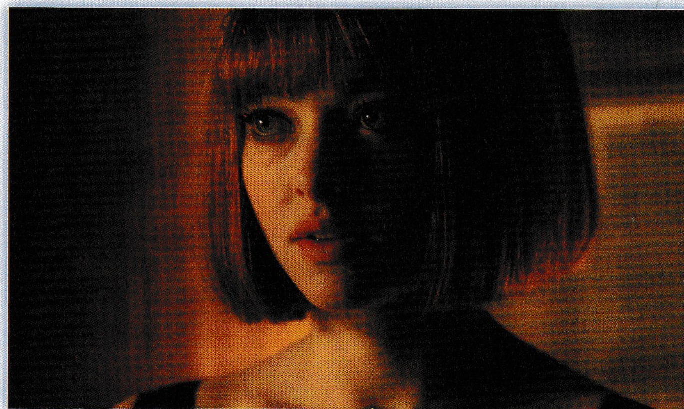




时间规划局
In Time

导演	Andrew Niccol
编剧	Andrew Niccol
主演	Amanda Seyfried / Justin Timberlake/Cillian Murphy
上映时间	10 月 28 日
预算	4000 万美元
票房收入	143,827,637 美元
IMDB评分	6.6

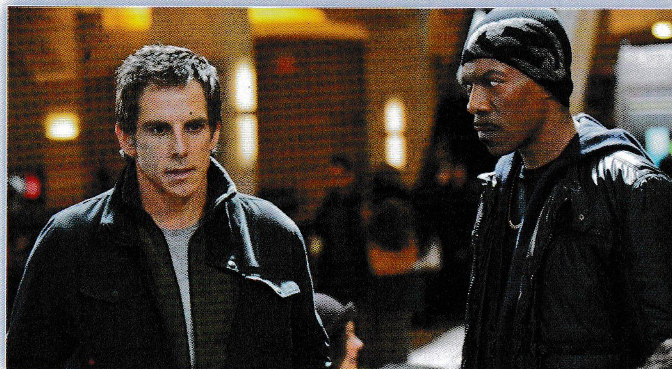
“时间就是金钱”，《时间规划局》的所有科幻概念就是建立在这样一个耳熟能详的口号身上。在并不遥远的未来，人类的寿命只有 25 岁，之后的寿命需要通过购买、转移的方式来获取，富人就是拥有更多“时间”单位的人，而穷人就是为了多活一天，不得不反复查看自己手臂上的倒计时条，在信用卡和工厂之间来回奔波的苦命族——真的应了拿命换钱，再拿钱买命这句话。安德鲁·尼克尔其实将当下社会的金钱关系，用另一个概念进行了偷梁换柱。今天的财富是集中在极少部分人手中的，在那个以时间作为货币单位的未来，社会依然依靠这种不平等的方式来维系。更加高度一致的是，这个看起来不平等的平衡一旦被打破，对于社会的稳定来说才是一场灾难。



以时间代替金钱的创意，使得这部本来格调不可能太高的科幻动作电影拥有了不错的现实意义，然而导演却这个本来可以深入挖掘的点浅尝辄止，当然这也可能是故意为之，因为一群足以塞爆屏幕的帅哥美女，已经说明了本片的定位。



高楼大劫案
Tower Heist



导演	Brett Ratner
编剧	Ted Griffin
主演	Ben Stiller/Eddie Murphy/Casey Affleck
上映时间	11 月 2 日
预算	8500 万美元
票房收入	1.42 亿美元
IMDB评分	6.5

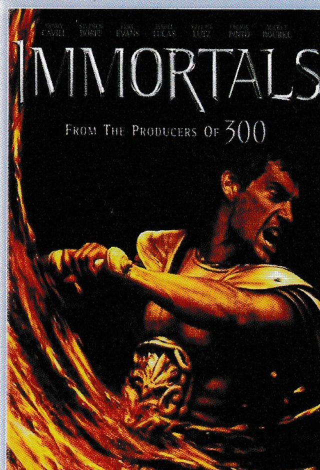
与《偷天陷阱》、《十一罗汉》这样的侠盗片不同的是，本片并不存在给“盗贼”们洗白的问题，因为“盗贼”们要取回来的本来就是自己的钱。由本·斯莱德主演的大楼物管职员将自己积累的血汗钱，一起交给了住在顶层豪华套房中的亿万富翁去做投资，他还说服大楼中的其他居民也这样做。然而那个脑满肠肥的家伙却因为金融诈骗而被警察逮捕，昔日投资转眼就变成了即将充公的非法所得。于是一群老实人想尽一切办法，准备逆向潜入顶层，取回自己的老本。去年下半年爆发的“占领华尔街”运动，让这部融轻喜剧与惊险于一体的娱乐片也具有了一定的现实意义：金融大鳄坑蒙拐骗吸取大众财富，而平民英雄们则发动人民大众的智慧进行反抗。

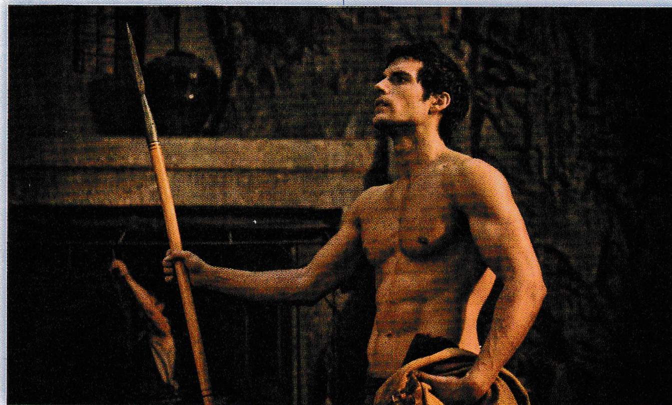


惊天战神
Immortals

导演	Tarsem Singh
编剧	Vlas Parlapanides
主演	Henry Cavill/Stephen Dorff/Luke Evans
上映时间	11 月 11 日
预算	1.2 亿美元
票房收入	421,604,480 美元
IMDB评分	6.4

继被奎爷按住脑袋淹死在澡堂子里面的珀尔休斯之后，被脑门夹过的忒修斯此次也成为了另一部神话史诗电影的主角。此前媒体普遍判断本片的风格是去年的那部《诸神之战》与《斯巴达 300 勇士》的结合体，因为在海报上特别强调了“三百光猪勇士”制片人 Mark Canton 的大名。正如人们猜测的那样，这确实是一部视觉系电影，但与烂大街的“暴力美学”又有明显的区别。执导本片的，正是印裔导演塔西姆·辛，他延续了《入侵脑细胞》中诡异、华丽的色彩碰撞和华丽张扬的仪式感。油画肌肤般的画质，精致考究的服装设计和与古希腊神话氛围融为一体的特效渲染，与 CGI 特效做出来的花哨相比有本质性的不同



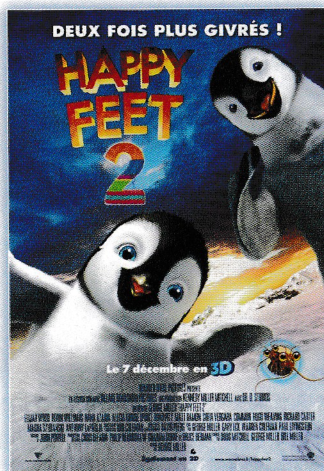


快乐的大脚2 Happy Feet Two



导演 George Miller
编剧 George Miller
主演 Elijah Wood /Robin Williams/Hank Azaria
上映时间 11月18日
预算 1.35亿美元
票房收入 142,088,720美元
IMDB评分 5.9

2011年的两部走歌舞路线的卡通电影，一部是发生在桑巴国度的《里约大冒险》，主角是萌鸟。另一部则是发生在冰天雪地极地世界的《快乐的大脚》，主角是天生萌物——企鹅。冰火两重天鲜明对比之下的，是依然鲜亮的颜色，可爱的动物，和戏份不够就拿歌舞大赛凑的作风。以精彩的歌舞夺人眼球，配上绚丽的动画和出色的形象设计，以及小艾里克那萌的不能再萌的动作和声音，给你意想不到的极地体验！更让人惊讶的是影片所要传达的信息并不俗套，十分自然的教给观众一些鼓舞人心的真理，精巧的情节安排在歌舞的形式中显得更为动人。



亚瑟·圣诞 Arthur Chrismas

导演 Sarah Smith
编剧 Sarah Smith
主演 James McAvoy/ Hugh Laurie/Bill Nighy
上映时间 11月21日
预算 1000万美元
票房收入 147,230,962美元
IMDB评分 7.2



将卡通方式表现圣诞节传说的电影，这样节日动画已经相当多见，再加上《极地特快》这部经典，此种类型片似乎很难再有突破。尽管本片的故事背景和画风会让人联想到《极地特快》与《老鼠漂流记》，但它却用聪明的现代思维对传统的圣诞故事进行了重新包装。我们从来都无须怀疑Sony Picture Animation出众的技术实力，与两年前本刊在50大玩家必看电影中推荐的那部从头闹到尾的《没食从天降》相比，《亚瑟·圣诞》此次贯穿了英式幽默，拥有了一个相当紧凑的故事：一个意外导致圣诞礼物没有派发到人间的一位孩童的身上，已经退休的圣诞老人和他的儿子（圣诞老人居然还有一个老妈！），以及耍贱卖萌最在行的小精灵将要在日出之前及时送达。这次"XX快递，使命必达"的旅程，在奇幻冒险的架构中又混搭了特工惊险片的元素，最重要的是在这个电子社交网络时代，影片所尝到的反对体制化，倡导人性关怀和家庭温暖的主题。

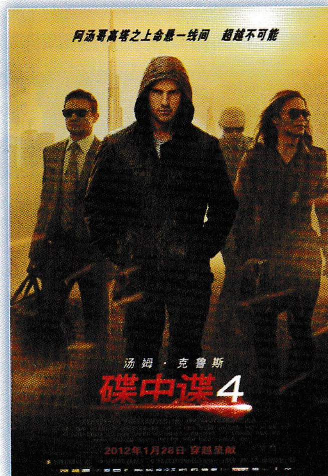


碟中谍4：幽灵协议 Mission: Impossible-Ghost Protocol

导演 Brad Bird
编剧 Andre Nemec
主演 Tom Cruise/Jeremy Renner/Simon Pegg
上映时间 12月7日
预算 1.45亿美元
票房收入 571,565,203美元
IMDB评分 7.7

自从《谍影重重》之后，间谍动作题材电影不可避免的受到了这部电影的影响，再像以往的007电影那样装，或者玩不动脑子的飞车特技、爆炸特效，恐怕导演自己都不好意思跟人打招呼了。《碟中谍4》既没有回归第一集的复古风，也没有借鉴杰森·伯恩的低调奢华路线，而是延续了视觉向的路线。能够在动作迷的胃口如同黑洞的现实之下，做到让观众从头High到尾，这本来就是一个奇迹了。一句话，《碟中谍4》就是拿来过瘾，其一切的模式都照旧：设置一个不可能完成的任务，然后再动用各种超炫的高科技装备，通过大量超越观众想象力的惊险场面和阿汤哥在关键时刻力王狂澜的神奇表演，其任务模式也是全世界最有Exile感的城市周游一遭，最后回到美国，其过程的炫目指数与情节的简单程度成反比。在007系列实质上已经终止的现实下，这部当年《择日再死》的导演重新执掌的作品，再度复活了"高科技特工惊险片"这一套被詹姆斯·邦德玩烂掉的东西，任何一段动作戏，都能值回票价。





影漫世界 映画馆

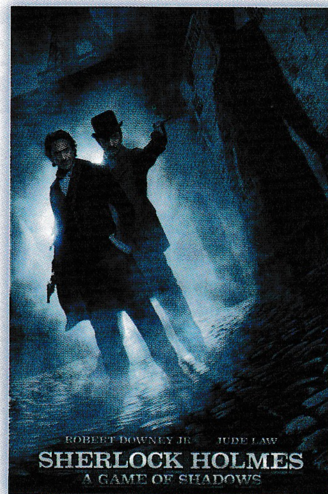
大侦探福尔摩斯2：诡影游戏
Sherlock Holmes: A Game of Shadows

导演	Guy Ritchie
编剧	Kieran Mulroney
主演	Robert Downey, Jr./Jude Law/Noomi Rapace
上映时间	12月16日
预算	1.25亿美元
票房收入	476,547,473美元
IMDB评分	7.7

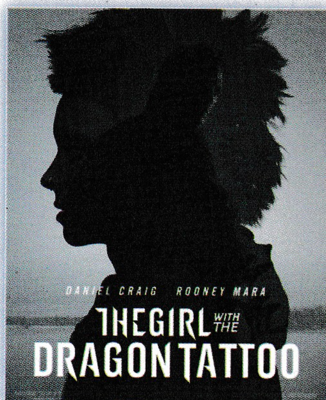
2010和2011年，华纳兄弟与BBC不约而同的推出了两部“腐尔莫斯”影视作品，美式的畅快淋漓与英式的干练潇洒，诠释了两种风格完全不同的“夏洛克”，当然前者的“原著”并不是柯南道尔的《福尔摩斯探案集》，而是美式漫画，因此还够不着“胡编乱造”的帽子。与《神探夏洛克》剧集类似的是，电影第二集中福尔摩斯的主要对手，正是那位“世界上最危险的犯罪专家”莫里亚蒂，两人从隔空交手转向了真刀真枪的战斗。什么演绎法，什么推演术，全部都见鬼去吧。我们看到的这位神探，根本就是枪林弹雨中来去自如，十八般武艺样样擅长，就连极限运动也“略懂”的超级英雄。在琼斯博士垂垂老矣，邦德先生被无限期冷藏，鲍小强已经对着观众说拜拜的日子里，福大侠果断挑起超级英雄的重任，义无反顾的投入到了维护欧洲稳定与世界和平的正义行动之中。



在这个小基友病流行的时代中，福＆华组合让人无法不对这一方面有所联想。与《神探夏洛克》恰到好处的卖腐——让心存腐意的人看后会心一笑，给正统人士看也无伤大雅不同的是，本片显然有些用力过度，其惟一的好处，就是通过尖叫声的多少，来判断影院中腐女所占的比例。



龙纹身的女孩
The Girl with the Dragon Tattoo



导演	David Fincher
编剧	Steven Zaillian
主演	Daniel Craig/Rooney Mara/Christopher Plummer
上映时间	12月21日
预算	9000万美元
票房收入	199,200,000美元
IMDB评分	7.8

鬼才导演大卫·芬奇翻拍自瑞典同名电影的作品，在风格上延续了冷峻、黑暗与妖冶的风格。在《返老还童》和《社交网络》这两部带有迎合主流审美意图的影片冲击奥斯卡失败之后，芬奇终于重拾他最擅长的风格与故事类型。作为一部全球销量达到千万级别小说的改编，再加上之前还有一部口碑甚佳的北欧电影，芬奇全凭他黑暗凌厉的影像风格，便将人们先入为主的印象轻松化解。继《十二宫》之后重新回归犯罪悬疑题材的芬奇，其野心并不局限于带给观众们一次全新的过程体验，而是拍摄一部让即便是被原作完全剧透的观众，也可以在惊心动魄中度过158分钟的原创作品。与瑞典版相比，本片叙事干净流畅，布局慎密而优美，大结局的改动更是让人拍案叫绝。

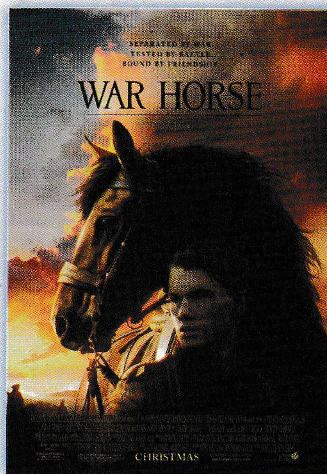


战马
War Horse

导演	Steven Spielberg
编剧	Richard Curtis
主演	Jeremy Irvine/Emily Watson/Peter Mullan
上映时间	12月25日
预算	6600万美元
票房收入	111,017,000美元
IMDB评分	7.3

在继《拯救大兵瑞恩》14年之后，斯皮尔伯格再度亲自上阵执导这部战争题材电影。如果说“救大兵”将视角从运筹帷幄的将军转移到在火线拼杀的士兵身上，通过他们的所见所感来让我们直面战争的丑恶与人性的伟大，那么《战马》则是通过一匹名叫Joey的良驹所串接起来的故事，来呈现第一次世界大战中不同阵营的士兵们在战争恶魔重压下的真情实感。影片所表现的是由堑壕、铁丝网和机枪构成的第一次世界大战，是曾经在人类战争史上辉煌了一千多年的骑兵们的落幕时代，它注定了战马和它们的主人们不可能演绎热血沸腾英雄传奇，只能是与机枪子弹和一种名叫“坦克”的钢铁怪物对冲的过程中走向坟墓。这种大时代悲剧中弱者的无言反抗，正是对在一个个被冠以“绞肉机”的血腥战役中普通士兵的最佳描述。人与动物之间的默契和情感，又反衬出自喻为万物灵长的人类在相互厮杀时的残忍与愚昧。





这是一家兼具创意与实力，充满着激情、血性和执着的个性派企业，在长达二十年的时间里，他们贯彻“硬派”的精神，任凭整个业界的风雨变幻而巍然不动，推出了一部又一部动作和射击游戏杰作，书写着属于自己的独特篇章。正如这家公司名称所言，每一款由他们打造的力作，在这个浮华而烦躁的尘世中，都是一部属于玩家的无价之宝。



不灭的热血之魂 Treasure的轨迹

文 Jackpot 编 宇宙 美编 一刀

创业期 1992-1995

作为一家脱胎自Konami的公司，Treasure的几位骨干在创业前曾参与过多部Konami名作的开发，如GB和SFC平台的多部《恶魔城》和《魂斗罗》，但在很长的一段时间内，大部分人都没有在同一小组共同开发的经历。1992年在街机和FC推出的《外星战将》（Bucky O Hare）是Treasure骨干的第一次聚首。游戏改编自孩之宝的漫画，讲述绿色兔子队长Bucky和青蛙帝国战斗的故事。街机版《外星战将》是一部类似《忍者神龟》的清版过关游戏，FC版则以平台跳跃和射击为主，与《洛克人》较为接近。FC版并不简单，再加上国内流传的卡带多为没有HP、一击死的版本，使得难度雪上加霜。街机与FC版《外星战将》天差地别，但制作人员基本相同，其中FC版是Treasure社长前川正人第一部担任监督的游戏。

如果前川此时选择在Konami继续发展，也能在公司内通过不断拼搏获得更高的地位。但是，创建自己的公司，是前川多年来的愿望，为此，他于1992年4月离开了Konami，并在同年6月19日正式注册了Treasure公司。整个《外星战将》制作组几乎全部追随前川而去，包括：程序员菅波秀幸、美工井内洋、人设师菊地彻彦、乐师铃木胜彦。白手起家的日子十分艰苦，在最初的几个月内，Treasure甚至没有一间像样的办公场所，员工只能在咖啡厅讨论新作计划。慧眼识英才的世嘉在秋天为Treasure提供了第一笔资金，公司才得以正式投入运营。

谈及为何要自主创业，前川正人的说法是“厌倦了在Konami不断开发续作的日子”，菅波秀幸和井内洋等元老也给出了相同的答案。前川认为，正是浮躁而商业化的“续作文化”毁灭了游戏界。一方面，为了推出续作，开发者往往会对每一部作品有所保留，无法制作出尽善尽美的游戏。另一方面，公司高层为了榨干剩余价值，经常不断驱使开发者推出同一标题的续作，这种充满铜臭味的行为最终导致了一个品牌的毁灭。Treasure的游戏始终以“不留后手”自居，每一部作品都代表着他们在当时的技术水平和自身能力之下，所能达到的最高效果。在公司创建后长达11年的时间里，Treasure都没有推出任何一款挂着续作标题的游戏，他们更喜欢深度挖掘自己做过的特色要素，将其应用到不同类型的新作上，以这种融会贯通的方式把自己的理念发扬光大。

比起等级森严的Konami，只有30名员工的Treasure在开发模式上要灵活得多。所有成员不分高低贵贱，只要有好的创意，就可以担任监督一职。一部游戏的监督，在另一部作品中要同时兼职底层的程序和美术工作，这种唯才是举、活用资源的开发方式，让创业期的Treasure兼具精彩的创意和惊人的效率，在短短的4年时间内为玩家带来了多部杰作，令人拜服。Treasure虽然不喜欢推出续作，但他们经常在新作中发扬早年经典的制作思路，脱胎自《魔强统一战》的《守护英雄》，以及与《异形战士》颇为相似的《铁臂阿童木》，就是最好的范例。MD时代是Treasure创作思路最为活跃的时代，这一时期的六部杰作为日后公司的腾飞奠定了不可磨灭的基础。

Treasure并不是惟一一家脱胎自Konami的公司，80年代的Natsume同样由Konami的离职员工组成。国内将Natsume的《最终任务》（Final Mission）称为《空中魂斗罗》，并非完全没有道理。与Natsume类似，Treasure初期的游戏不可避免地带有浓厚的Konami烙印，前川正人也承认《火枪英雄》是《魂斗罗》在MD的发扬。Treasure的压力迫使《魂斗罗 精神》的制作人中里伸也将系列继续进化，并于一年后推出了MD版《魂斗罗 铁血兵团》，这部游戏又间接促成了Treasure另一名作《守护英雄》的诞生。Treasure与Konami一直处于良性竞争状态，双方并没有在媒体上撕破脸皮相互攻击，而是以务实的态度竞相推出更好、更强的作品，造福了广大玩家。这种和气生财的态度，也为两家公司多年后在PS2时代的合作埋下了伏笔。

除了Konami之外，世嘉也是一个与Treasure存在密切人员流动关系的企业。





Treasure 在 16 位机时代的所有作品均为世嘉发行的 MD 游戏，两家公司之间的来往非常频繁。有 Treasure 员工为了谋求更大的发展而跳槽到了世嘉，也有世嘉的职员为了追求自由的气息而来到 Treasure，这种紧密的关系一直延续到了今天。前川正人将 Treasure 的命运系于 MD 之上，是出于对世嘉企业文化的欣赏，也是出于现实利益的考量。SFC 平台以日式 RPG 为主，不适合公司文化，而在欧美称雄的 MD 则拥有大量动作射击玩家，正对 Treasure 的口味。借着 MD 的强势地位，Treasure 在这一时期取得了商业和口碑的双赢。

火枪英雄 Gunstar Heroes

MD 1993

《火枪英雄》的诞生，与《魂斗罗 精神》是密不可分的。为了充分发挥 SFC 机能，Konami 高层授权中里伸也组建了"TEAM—SFX"团队，意图打造一款全面进化的《魂斗罗》新作。中里认为，FC 的两部《魂斗罗》能够给玩家提供"一骑当千"的刺激，却难以营造出"棋逢对手"的快感。为此，SFC 的《魂斗罗 精神》大幅强化了对 BOSS 的演出，大量关节复杂、变化多端的 BOSS 让人过目不忘。作为"TEAM—SFX"的骨干成员，菅波秀幸来到 Treasure 后，也将这种风格带到了《火枪英雄》中。客观的讲，《火枪英雄》是一个同样由 Konami 掉落的果子，却在 Treasure 的培育下长成了另一颗参天大树。



诚然，《火枪英雄》是一部站在巨人肩膀上的作品，但这并不代表着 Treasure 缺乏创新精神。《魂斗罗 精神》首次赋予玩家同时装备两把枪械的能力，而《火枪英雄》则更进一步，基于四种基础枪械的武器组合系统，让玩家可以在战斗中自由搭配出多达 16 种强力武器。MD 的 CPU 频率高于 SFC，更快的运算速度让《火枪英雄》的火爆程度远超《魂斗罗 精神》。在《魂斗罗》系列"中，任何敌人的碰撞都会导致玩家的死亡，而《火枪英雄》则去除了这一限制，并加入飞扑、滑铲、摔投等近战动作，极大丰富了动作性和流畅度。BOSS 的关节动作与变形过程更加丰富流畅，与 Seven Force 在地铁隧道中那场气势恢宏的战斗令人叹为观止。凭借着多位老将在 Konami 时代深厚的底蕴，这部处女作一经登场便赢得了满堂彩。正如同《魂斗罗》让中国的 FC 玩家记住了 Konami 的大名，《火枪英雄》也让 MD 用户认识了 Treasure 这个光荣而响亮的名字。

虽然前川正人在接受媒体采访时坦言，《火枪英雄》的成功是建立在 Konami 风格的基础之上，但这一切对于部下遭遇挖角的"《魂斗罗》系列"制作人中里伸也而言，并不能让他感到丝毫欣慰。在压力的逼迫下，作为对 Treasure 的回应，中里伸也再度组建了精锐团队"TEAM 机知 GUY"，并于一年后在 MD 推出了《魂斗罗 铁血兵团》这一不朽杰作。实际上，没有任何 Treasure 员工参与过《铁血兵团》的制作，但这部作品的确吸收了《火枪英雄》的诸多优点，丰富的武器和快感十足的滑铲让游戏快感直线上升，魄力十足的连续 BOSS 战让人大呼过瘾。最重要的是，《铁血兵团》注重剧情的多角色、多结局风格给了 Treasure 极大的启发，在日后催生出了《守护英雄》的设计概念。


■武器搭配组合与丰富的动作是游戏的一大卖点。

麦当劳财宝冒险 McDonald's Treasure Land Adventure

MD 1993

为知名快餐品牌制作的平台动作游戏，由前川正人亲自操刀，因此本作的手感和关卡设计与 FC 版《外星战将》颇为相似。除了发射子弹外，麦当劳大叔的另一个武器是可伸缩的拳头。拳头可用于攻击，也可在关卡中攀爬，显然借鉴了 Capcom 名作《希魔复活》的灵感。不过《希魔复活》的主角只能通过挂钩在平台中穿梭，而麦当劳大叔依然保留了传统的跳跃能力，因此游戏的难度并不算高，任何玩家都能轻松上手，巨大的人物比例和鲜明的场景设计都是本作的特色。和《火枪英雄》等硬派杰作相比，本作偏"软"的风格难以获得狂热玩家的追捧，但借着麦当劳的东风，游戏在欧美获得了不错的销量，为 Treasure 赚取了可观的利润，大大缓解了公司初期资金匮乏的问题。

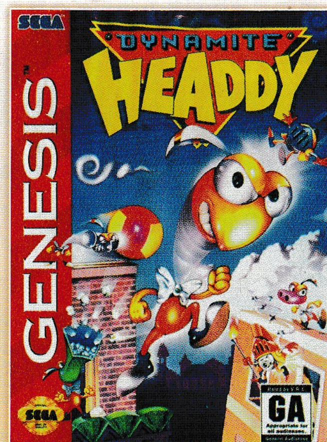


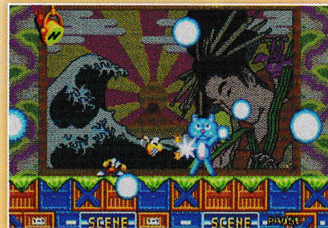

▲脸上总挂着笑颜的麦当劳叔叔动作颇为丰富。

铁头蚂蚁 Dynamite Headdy

MD 1994

延续《麦当劳财宝冒险》设计的动作游戏，主角的武器从伸缩拳头变为了可以自由发射的铁头，同样具备攀爬和战斗两大功能。游戏共有 18 种不同的头部可供主角使用，不同铁头的攻击方式天差地别，如同两款不同的游戏。如吸尘器头部可以像《星之卡比》那样将敌人吸入嘴中，机枪头部是类似《火枪英雄》的射击武器，炸弹头部则具有大范围的杀伤力……游戏的美术和音乐风格怪异至极，充满了难以言表的恶搞风味，这种匪夷所思的基调是本作的最大特色，也是阻碍其销量和影响力进一步扩大的根本原因。Treasure 的平台游戏在画面、手感、关卡设计等硬指标上一直拥有极高的水准，但怪异的风格却让很多玩家敬而远之，使得不少优秀作品被埋没于历史长河中无人问津。本作则算是开启了 Treasure 制作"怪异平台游戏"传统的先河。




▲可将头部随意拆卸更换是非常另类的设定。

幽游白书 魔强统一战

MD 1994

YuYu Hakusho Makyoutoissen

动漫改编这一类型长期被视为骗钱游戏的代名词，但经验深厚的Treasure却拥有化腐朽为神奇的伟大能力。Treasure的每一部改编游





▲在不少老玩家眼里，《魔强统一战》算得上MD平台上最具代表性的格斗游戏之一。

戏都是手感出色的真金白银，绝非借着原作名气"骗一把就走"的敷衍之作。《魔强统一战》借鉴了《饿狼传说》的换线系统，以MD有限的机能，成功实现了2线4人大乱斗的热闹感觉，十分爽快。虽然游戏存在角色实力不均，强角过强的问题，但多人乱战的快感是其他严肃的格斗游戏所难以展现的。国内MD玩家购买四手柄分叉线，大都是为了体验本作的乐趣。

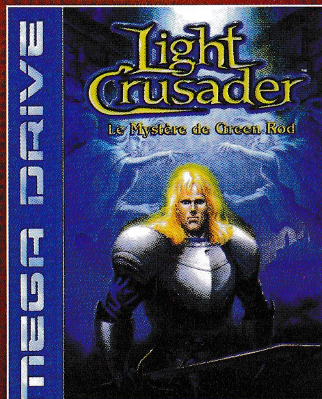
光明十字军

MD 1994

Light Crusader

模仿《皇帝的财宝》制作的ARPG游戏，同样采用了斜45度的俯视视角。相较《皇帝的财宝》，《光明十字军》对跳跃的要求有所降低，场景中设置有大量"仓库番"风格的迷题。主角的动作更加逼真灵活，战斗手感十分流畅，类似《火枪英





雄》的元素组合系统也颇值得研究。部分物体以多边形的状态呈现于画面中，这种形式在MD时代十分罕见，体现了Treasure超凡的技术力。就综合素质而言，《光明十字军》无法超越《皇帝的财宝》，粗糙的人设、枯燥的场景和平庸的剧情是本作的不足之处，也是一部ARPG的致命伤。不过对于初次接触ARPG领域的Treasure，能够交出这样的答卷已经不易，从中积累的宝贵经验也成为了日后的财富。

异形战士

MD 1995

Alien Soldier

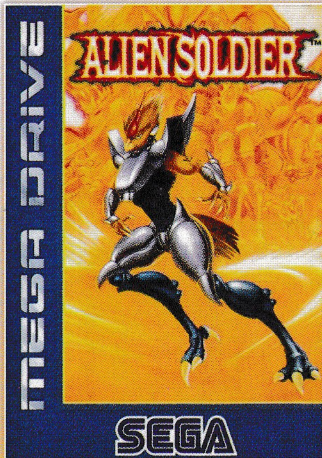
号称"将MD的CPU性能发挥至极致"的动作射击游戏，拥有诸多至今依然独树一帜的设定，实验味道十足，光是HP界面就有15种样式供玩家选择。主角是经过外星基因改造的战斗生物，拥有空中悬停、空中冲刺等技巧，动作性比《火枪英雄》更胜一筹。庞大的敌人往往占据了半个屏幕的体积，主角必须活用空中冲刺的无敌时间才能在战斗中游刃有余。游戏主体由20个强大的BOSS组成，数量稀少而毫无威胁的杂兵只是在BOSS车轮战的间隙中给玩家提供道具的补给品，这种制作思路倒是和《汪达与巨像》有几分相似。主角没有组合武器的权利，只能在六种枪械中挑选四把装备，每一把枪械的子弹都是有限的，



▲《异型战士》可称得上是MD平台的巅峰作品之一。

BOSS战则有时间限制，除了HP耗尽外，无法在限定时间内过关也会导致GAME OVER的结局，与敌人慢慢磨的传统打法在本作中完全行不通。

《异形战士》对玩家提出了极高的要求，不但要保全自己的性命，还必须在有限的时间内高效地削减BOSS的HP，可惜游戏的难度实在太高，大部分玩家连第一点都无法保障，自然也无法体会到乐趣。本作是菅波秀幸继《魂斗罗 精神》和《火枪英雄》之后，对BOSS战设计的又一次探索。过于极端的制作思路和超高的难度使得本作压获得广泛认同，但就纯粹的动作性而言，很少有2D游戏能够达到《异形战士》的高度。本作是中古市场上售价最



高的MD游戏，一盘品相完美、包装无损的卡带可以卖至3万日元的天价，足见其经典程度。

进化期 1996-2001

TREASURE

Treasure对ACT和STG的造诣在MD时代就已经达到了炉火纯青的程度，很难在新主机上继续进化，来自老东家的《魂斗罗 铁血兵团》给了制作组很多启迪。《铁血兵团》真正胜过《火枪英雄》之处在于游戏氛围，由梅津泰臣绘制的人设很好地彰显了每位主角的个性，多分支、多结局的设计大大增强了游戏的深度。Treasure在MD推出的游戏，剧情都十分薄弱，即使是ARPG类型的《光明十字军》也不例外。《铁血兵团》的成功，让制作组意识到，即使是最硬派的ACT，也需要剧情和氛围上的衬托，才能获得更大的成就。Treasure决心在SS平台上大干一场，制作一款史诗级别的动作游戏。

1996年的《守护英雄》再次震惊了业界，该作的推出，标志着Treasure从MD时代那种单纯追求爽快感的街机化制作组，进化成了一家极具艺术气质的崭新公司。尽管采用了"剑与魔法"的普通奇幻世界观，但《守护英雄》的剧情丝毫没有落入俗套。制作组在这部作品中给我们带来了一个超越对错和善恶的宏大世界，值得每一位玩家去用心体会。文明与毁灭、宿命与抗争、造物与弑神、轮回与新生，成为了此后多部Treasure名作中不变的主题。延续《守护英雄》的精神，主创人员再接再厉，接连推出了《闪亮银枪》、《罪与罚》和《斑鸠》这三部如雷贯耳的杰作，缔造了Treasure在STG领域牢不可破的



■《守护英雄》正是Treasure进化的象征。





◀《魂斗罗 铁血兵团》促成了Treasure的进化。

历史地位，也赢得了无数玩家的尊敬。

虽然在这一时期，制作组也发售过《涂鸦小子大进击》等延续MD时代轻松恶搞风格的小品级游戏，但都没能给人留下更深刻的印象。似乎从《守护英雄》开始，Treasure的世界就被抹上了一层难以忘却的厚重感，这种“悲剧英雄”式的印象深深地留在了玩家的心中，成为了一段无法磨灭的时代印记。可以说，Treasure是第一个将“游戏艺术化”贯彻到底的制作组，孤单力薄的他们为整个行业的声望所做出的贡献，丝毫不逊色给上田文人的Team ICO。早在《ICO》和《汪达与巨像》登场之前，Treasure就凭借《守护英雄》和《闪亮银枪》向世界证明，游戏的确可以成为一种成熟的艺术模式。况且，上田文人游戏的艺术性往往以牺牲耐玩度为代价，而Treasure的杰作在游戏性方面始终保持着极高的水准，令人叹为观止。

此时的Treasure虽然赢得了空前的尊敬，却没能在商业领域获得同等的成功，原因是多方面的。制作组对新硬件投入较晚，《闪亮银枪》和《罪与罚》在主机生命末期才被推向市场，销量自然惨淡。《斑鸠》更成为了Treasure史上最悲情的作品，街机版移动前，DC就已经宣布停产，在数十万拥趸的强烈请愿下，才推出了家用机版。PS在上世纪90年代末的主机大战中获得了最终胜利，而Treasure在这一平台上并没有推出过具有份量的作品。另外，ACT和STG的地位在90年代已经遭遇了严重的衰落，Konami在这一时期得以大展宏图，也是凭借《胜利十一人》《潜龙谍影》《寂静岭》等新作的努力，而非《魂斗罗》和《宇宙巡航机》等骨灰经典。在Konami、Capcom等动作名家纷纷转型的时代，Treasure一直奉行着老东家在80年代的硬派路线，自然难以在这个日益浮躁的行业环境中有所发展。

守护英雄
Guardian Heroes

SS 1996

曾经缔造《魔强统一战》的菊地彻彦再度出山，担任本作的策划、监督和人设工作。战斗系统升级为三线制，除了在剧情模式中双打外，对战模式还允许6人同乐。即使同屏出现20个敌人，游戏也不会轻易拖慢，缩放功能充分照顾了多名玩家游戏时的视野，体现了SS强劲的2D机能。本作的可选角色阵容多达45人，从强悍的神明到手无缚鸡之力的村民NPC，只要在游戏中登场过的人物，就可以为你所用，《火枪英雄》的最终BOSS破坏神金银也在本作中客串登场，堪称最强角色。游戏的内容之充实、耐玩度之高，可谓2D ACT之最。30大关、5个结局的设定给了玩家反复通关的充足动力，至少要5周目通关才能理清故事的全貌。《守护英雄》在剧情中并没有穿插华丽的CG动画，整个游戏体现的完全是2D时代的终极美学，凭借发人深省的台词与精妙的音乐，带给玩家绝佳的演出效果。

在《守护英雄》的设定中，人类原本是软弱无力的存在，天上人与大地人在数千年间持续着无尽的激战，夹在两方中间的人类则饱受战火之苦，在恐惧和颤抖中艰难求生。人类曾选择与天上人结盟，获得了强大的魔法力量，成功将大地人逐出了现世。然而，天上人却忌讳获得力量的人类，他们将并肩作战的人类法师也一并打入了黑暗，魔法失传后，人类历史进入了剑的时代。被愤恨驱使的大法师加农，凭借强烈的求生意志逃出了黑暗。死里逃生的他向国王进谏，要求恢复法师制度，与天上人展开复仇。遭到否决后，心狠手辣的加农将王室屠杀殆尽，皇室的传家宝“英雄剑”在混乱中遗失，宫廷卫队用自己的生命保护了皇族最后的血脉——公主。一手遮天的加农开始了他重建



魔法帝国的霸业，但幸存的公主和英雄剑却成为了他计划的致命威胁。二十年后，改头换面的公主以塞琳娜的化名混入了皇家骑士团，失落的“英雄剑”在阴差阳错中被主角哈恩一行在首都郊外获得，由此引发了一场连绵不断的腥风血雨……

在游戏中，玩家往往要面临3选1甚至5选1的剧情分支，与《魂斗罗 铁血兵团》所不同的是，《守护英雄》的剧情选择，是对玩家世界观和道德观的拷问，每一个尖锐对立的选择背后，都蕴含着引导世界走向不同结局的道路，通过这种极具深度的设计，将整个宏大的世界观一点一滴地展现在玩家面前。这种亲手探索未知世界、创造历史的感觉，在整个Treasure公司的作品史上都堪称空前绝后。《闪亮银枪》和《斑鸠》的剧情并不逊色给本作，但这两部游戏都采用了单线式的剧本结构，体现出的更多是宿命轮回的无奈，玩家没有选择的余地，也自然失去了亲手熔铸历史的机会。


■富有深度的剧情正是本作成功的重要元素。

本作是Treasure作品中第一次出现“神”这一概念的游戏，“弑神”成为了整个作品的核心主题。开天辟地的神创造了人类和万物，其真正目的是让所有生物陷入永远的战乱，以此为机会挑选出终极的战士，用于征服其他宇宙。天上人作为神之意志的行使者，在道貌岸然的外表下隐藏的是丑陋无比的内心。看似狰狞的大地人也并非纯粹的邪恶化身，他们愿意用自己的力量打破天上人所掌控的可悲循环。本作塑造的最成功的人物，莫过于跟随玩家战斗的骷髅骑士。他的真实身分正是二十年前为保护公主而流尽了最后一滴血的卫队队长，凭借着神赋予给英雄剑的魔力，这位骑士在二十年后以骸骨的形态爬出了坟墓，在死后继续履行着保护塞琳娜的任务。这是一名不具备语言能力，除了吼叫之外没有任何台词的角色，他与玩家的情感互动完全是通过肢体语言呈现的。他的忠诚、勇敢和强大，都给人留下了难以磨灭的印象。

在整部《守护英雄》中，充满着出乎意料的剧情设计。如果选择向神拔剑对抗，玩家就会面对造物者的质问：“你真的以为你能来到这里只是运气的功劳么？你真的以为找到英雄剑是纯粹的巧合，唤醒骷髅骑士也只是意外？那把剑是神的造物，骷髅骑士则是我设定的向导，你的每一场胜利，都是英雄剑上魔法的功劳，都是我设计好的剧本。人类不过是挑选终极战士所用的原材料，我创造了这个宇宙的万物，没有我，你们又能办得到什么？”然而，骷髅骑士却冲着神挥下了雷霆一击，给出了响亮的答案！神的错误在于低估了人类的力量，低估了人类的勇气和智慧，随着造物主的灰飞烟灭，一个摆脱了混沌轮回，真正属于人类的时代降临了。



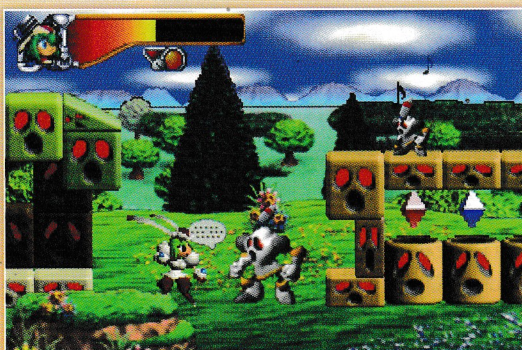
Treasure用这样一个颇具深意的结尾，作为完美路线的结局，可谓用心良苦，也给所有通关的玩家带来了一次心灵上的洗涤。

麻烦制造者
Mischief Makers

N64 1997



由于SS市场状况持续恶化，Treasure被迫与世嘉之外的公司寻求合作。《麻烦制造者》是制作组的第一部N64游戏，本作的日本版由Enix发行，海外版则交给任天堂直接代理。Enix虽然拥有《勇者斗恶龙》等多个RPG知名品牌，但ACT这一类型的薄弱一直是其软肋。出于扩充产品线的目的，Enix批准了本作的开发计划。《麻烦制造者》的关卡设计和图像风格与MD的《铁头蚂蚁》比较相似，也是一部“怪异平台游戏”。主角没有直接攻击的能力，只能用手抓取敌人等各种物品过关，所有战斗和解密要素都围绕“抓”这一要素进行，如果玩家时机拿捏得当，还可以把敌方的导弹等飞行道具扔回去。虽然本作的系统颇具创意，但关卡的节奏和难度都存在很多问题，难成经典。



▲本作过于怪异的风格难以让玩家接受。

侧影幻象
Silhouette Mirage

SS 1997

首创“属性变换”的STG游戏，标题中的“侧影”和“幻想”就代表着主角的两种形态：红与蓝，只有异属性的攻击才能削减敌人的HP。与《斑鸠》不同的是，本作中遭到同属性攻击会降低能量，玩家必须通过防御展开防护罩，将敌人的攻击反弹，或索性直接躲避同属性子弹，才能保持住能量槽。能量对于敌我而言都至关重要，它与角色的攻击力直接挂钩，低能量下子弹的威力十分微弱。此外，敌人转换属性一般也需要能量，这就衍生出了很多针对性的战术，比如先使用同属性攻击将BOSS的能量扣光，再使用异属性轻松将对方击败。

《斑鸠》中转换属性只需一次按键，也不会消耗任何能量。而本作主角的属性则与行走方向直接挂钩。默认状态下面向屏幕右侧为红色，面向左侧为蓝色。消耗能量可转换属性设定，变为右蓝左红，与默认状态正好相反。这种别扭的设定完全颠覆了传统的走位概念，让玩家无法在战斗中随心所欲地移动和攻击。虽然制作组也通过转身投技给玩家提供了不消耗能量转换属性设定的机会，但实际操作依然较繁琐。



《侧影幻象》是一部创意十足的游戏，但实际表现难称完美。除了系统的弊端之外，角色和世界观的失败也是本作销量惨淡的一大原因。《守护英雄》是剑与魔法的奇幻世界，《闪亮银枪》则是以宇宙为背景的科幻游戏，而《侧影幻象》错误地采用了低龄化的基调，但整个游戏又颇具难度，根本不是为儿童准备的作品。1998年本作被移植到了PS平台，依然没能引起反响。不过PS版却加入了一个中国玩家十分熟悉的细节，在游戏的暂停画面输入“上上下下左右左右×□△○”，即可将主角的状态升至最强，结合Treasure此时的现状，这条秘技蕴含的辛酸实在是太多太多……

闪亮银枪
Radiant Silvergun

SS 1998

继《守护英雄》之后，Treasure的又一款大手笔作品，街机版采用SS的互换基板ST-V制作，由于存储空间充足，游戏收录了大量战斗中的RADIO对话，以全程语音的方式播放，过场动画交给了刚刚崛起的GONZO，动画监督是当时还没有什么名气的水岛精二。负责BGM的作曲家则是参与过《皇家骑士团》的金牌乐师崎元仁。SS薄弱的3D机能一直为人诟病，本作却采用2D与3D结合的方式，巧妙回避了硬件机能的不足，给玩家带来了震撼的视觉体验。本作发售时，SS已经奄奄一息，但Treasure并没有对家用机移植版抱着敷衍了事的态度。SS版《闪亮银枪》比街机版新增了5个BOSS和新的过场动画，让游戏流程得以进一步延长。

如果说《守护英雄》是Treasure对清版动作游戏的一次革命，那么《闪亮银枪》就是对STG这一古老游戏类型的彻底反思。“千军万马中躲避子弹同时按住射击键”，从雅达利时代开始就是STG游戏的金科玉律。在游戏界进入3D时代后，STG依然保留着古老单调的游戏方式。各大公司似乎认为通过加强弹幕、加强弹速的方式，可以增强游戏的感官刺激，吸引更多玩家，然而这些饮鸩止渴的措施却让STG越来越小众化，加快了这一类型的死亡。《闪亮银枪》是一款绝对意义上的“反传统”STG，游戏没有武器变换道具、没有武器强化道具、没有保险、没有加分道具，卷轴地形缓慢而致命，追求高分的玩家不能急于求成，必须连续击破同一颜色的敌人才能获得奖励分数……数十年来，广大玩家对STG的既定思维，在《闪亮银枪》颠覆性的设计面前，统统化为了碎末，烟消云散。





本作的节奏比普通STG慢得多，玩家不能心急火燎地对敌人开枪，而是需要谨慎观察卷轴地形的变化，像玩解密游戏一样不断思索、积极行动，仅靠本能反应战斗，是根本无法在《闪亮银枪》中立足的。本作的武器设计也堪称一绝，主角一登场便拥有全部7种武器，完全满足了玩家精确攻击屏幕中任何一个部位的要求，只要对武器特性足够熟悉，就可以完全避免“误伤”，将连锁奖励的分数最大化。关卡节奏方面，本作则颇有《火枪英雄》和《异形战士》的风范，游戏节奏十分紧凑，经常出现BOSS车轮战的设计。长达90分钟的游戏流程绝无冷场，玩家几乎不会有重复和厌倦的感觉，Treasure超凡的设计能力在本作中再次得到了体现。

剧情方面，《闪亮银枪》也称得上是STG作品史上最另类的一部游戏。制作组充分利用倒叙、插叙的方式，为玩家讲述了这个充满了宿命与轮回的故事。游戏开篇发生于未来世界，公元2520年，联邦军在对公元前十万年的地质勘探中，发掘出了一个菱形的石状物体，以及一个造型与军队现役机器人ID00104完全相同的残骸。在科学家解析残骸中的数据时，觉醒的石状物体却散发出炙热的光线，毁灭了地球上的所有生命，银枪部队所属的巡洋舰TETRE虽然在轨道空间上逃过一劫，但为了寻求补给，也不得不返回地球，与石状物体，

以及它所率领的谜之舰队继续作战。在寡不敌众的战斗中，幸存者逐渐被潮水般的敌人所吞没，而作为全世界仅存的两名人类的男女主角，也没能逃避最终被石状物体消灭的命运。游戏的结局回到了公元十万年前，机器人ID00104通过基因技术制造出了两位主角的克隆体，掀开了人类历史新的一页。曾经灭绝了人类文明的石状物体则再次沉睡，等待着人类重新挖掘出它的那一天。十万年后，它将再次执行毁灭一切的任务。机器人在结局中道出了整个事件的真相："命运都是一开始就被注定的，我们只是在一遍又一遍做着相同的事情。我帮助他们重生，他们还会走上那条老路，只希望人类不要再犯同样的错误。"

如果说《守护英雄》依然带有部分北欧神话的色彩，那么《闪亮银枪》晦涩的剧情则完全令玩家摸不着头脑，整个游戏留下了太多的未解之谜。人类以十万年为时间单位，重复着诞生、进化与灭亡的宿命。那么，作为神的石状物体，为何要让人类一遍又一遍重复这样的轮回，一次又一次毁灭掉不断重复进化的人类？人类的错误何在？造物主又希望人类能够明白什么？如果命运在一开始就被注定了，那我们奋斗的目标又在何方？《守护英雄》向玩家展示了人类的坚强、勇敢和伟大，即使在神的面前也无所畏惧。而2年后的《闪亮银枪》则来了个180度的大转弯，充满着悲观与迷茫的基调，让很多追随Treasure的玩家困惑不解。

直到2002年，DC版《斑鸠》发售后，监督井内洋才含沙射影地道出了真相：《闪亮银枪》的剧情实际是在影射整个游戏产业的命运：短视的企业家与追求梦想的创造者不断发生冲突，产业的暂时繁荣使得商人在冲突中经常占得上风，鼠目寸光的他们无视旁观者的逆耳忠言，一意孤行地加剧着行业的铜臭味，并最终导致整个产业的崩溃与死亡。这一连串的悲剧，在各行各业已经重复了无数次，依然未能让人类吸取到多少教训。或许，正是因为逆潮流而动的Treasure没能获得商业上的成功，他们才能够以冷静客观的角度去看待此时日本游戏界的"醉太平"。《闪亮银枪》发售后，Treasure的魔咒不幸应验，从1999年开始，日本游戏市场步入了长达数年的冰河期，造成的影响时至今日也没能完全消除。联想到《闪亮银枪》的剧情，在敬佩井内洋敏锐洞察力的同时，也不禁令人脊柱发凉。


■ 3D与2D过场的配合极大地回避了硬件的劣势。

涂鸦小子大进击
Rakugaki Showtime
PS 1999

第二部由Enix发行的Treasure游戏，也是制作组在PS平台惟一的一部独占作品。游戏是以3D空间为舞台的乱斗游戏，角色全部以纸片的方式登场，十分滑稽。系统与Capcom的《能量宝石》较为类似，玩家需要通过在场地中捡起并投掷各种物品来攻击敌人，在适当时机内还可以发动威力强大的必杀技。攻击道具则只能用"千奇百怪"来形容，普通的石块和水晶、火药味十足的炸弹和地雷、夸张的洲际导弹和黑洞，都被制作组收录在内。虽然只是一款小品级的乱斗游戏，但Treasure依然设置了大量的隐藏要素，可选角色多达17人之多。



2002年，Treasure曾经想沿用本作的系统，在PS2上推出一部改编自《兔宝宝大冒险》的3D乱斗游戏，可惜该作最终遭遇了被发行商取消的命运。

爆裂无敌番外王
Bangai-O
N64 1999

风格极其无厘头的STG游戏，最早登陆于N64平台，仅在日本限量发售了一万套，几个月后在全球发售了DC版。主角机体在屏幕中所占的比例十分小，却能发射出异常强大的火力。当然，敌人的数量和弹幕也是相当凶猛。游戏的操作感十分独特，通过方向键驾驶机体移动，通过摇杆向任意方向开火，主角拥有360度的移动能力和360度的射击能力，灵活运用这一优势是克敌取胜的关键。和一般的STG所不同的是，本作加入了重力的影响，玩家在移动时必须不断向上飞行，否则主角就会在重力的作用下缓慢下坠，对操纵感影响颇大。游戏拥有40多个不同的关卡，每一关长短不一，但均有设计亮点。N64原作的素质比较平庸，DC版则加入了类似《鬼武者》系列的"一闪"反击系统，极大的增强了游戏的策略性。XBLA版则是DC版的高清复刻，加入了网络下载关卡等新要素。



罪与罚 地球的继承者
Sin and Punishment
N64 2000

Treasure历史上开发周期最长的作品，1997年正式立案，与任天堂第一开发部联合制作，监督工作由菅波秀幸负责，成品直到2000年11月才在日本正式发售。本作是Treasure第一次制作真正意义上的3D游戏，因此在开发过程中遭遇了不少技术问题，导致发售日屡次延期。游戏方式类似世嘉的《铁甲飞龙》，主角需要在射击敌人的同时躲避攻击，同时也融入了翻滚、二段跳、连续斩击等大量动作要素。为了最大化展现3D空间的魄力与张力，制作组在视角变化的细节上下了很大功夫，各类巨型BOSS在屏幕中占得比例相当大，但并没有影响玩家与其战斗的视野。Treasure之前的作品大都由菊地彻彦担当人设，他的画风简单醒目，在2D动作中可以彰显出线条的张力与活力，但这种风格并不适合3D化游戏的制作。为此，制作组启用了新人铃木康士担任《罪与罚》的人设。相较菊地复古的画风，铃木的风格无疑要符合现代用户的口味，此后他又负责了《斑鸠》的人设和原画，同样获得了好评。

《罪与罚》的剧情发生在21世纪，人口持续膨胀所带来了一系列危机，为了解决食品不足的问题，科学家在北海道设置了一个巨型的养殖场，在其中培育经过基因改造、专门用于食用的各种新型生物，希望建立一个用于生产资源的人工生态系统。然而，养殖场的动物发生了不可控的变异，向日本的各大城市发起了攻击，遭受怪物攻击的人类会被变异的病毒感染，一个名为Achi，被誉为"圣女"的人物，通过向受害者输血的方式治疗了无数病患，很多人甚至因此获得了超能力。Achi在东京组成了名为"救援组"的团体，与美国排遣至此地的超能力军团相对抗。主角Saki正是救援组的一名超能力者，在与怪物和敌人战斗的过程中，他逐渐了解到了事件的真相。



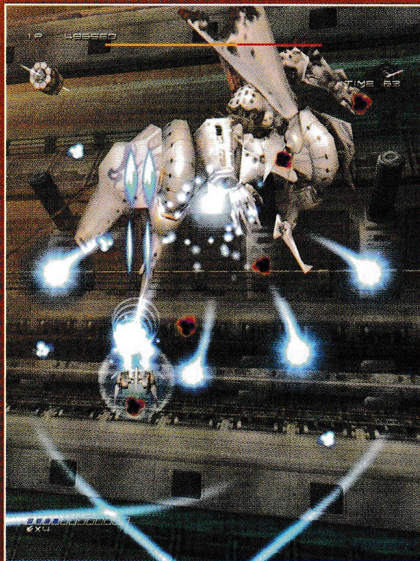
本作的剧情可谓Treasure同期名作中最容易理解的一个，作者并没有设置太多伏笔或隐喻，任何人都能看懂故事中包含的深意，这也是制作组对任系平台做出的妥协。根据菅波秀幸的说法，任天堂在开发过程中对难度进行了不小的调整，如果让Treasure的员工自由发挥，那么现在的"HARD"难度或许会被贴上"EASY"的标签放在玩家的面前。较低的难度并没有影响《罪与罚》的历史地位，出色的手感、壮观的BOSS、深邃的剧情，这些Treasure赖以成名的优秀要素在本作中依然随处可见，只是这一切在任系主机上变得比以前更加平易近人。

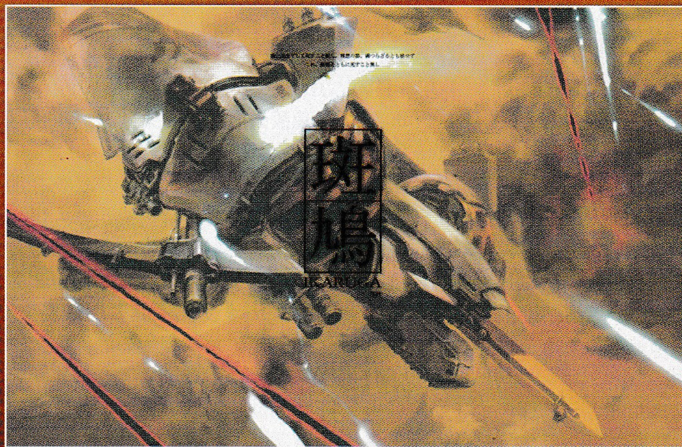
斑鸠

Ikaruga

DC 2002

开发代号为《闪亮银枪2》（Project RS2）的STG新作，因为DC的停产，本作成为了Treasure与世嘉平台的诀别之作，也成为了公司历史中的最后一部街机产品。以发展的眼光看待，《斑鸠》并不算Treasure史上进化最大的一部作品，它的成功源于对之前多款力作的理解与吸收，给制作组贡献的灵感不及《守护英雄》和《闪亮银枪》。但论及综合素质，《斑鸠》毫无疑问是Treasure最具好评的一部游戏。《闪亮银枪》的连锁积分和《侧影幻象》属性变换在本作中以更为完善的形态登场。借助Naomi基板的强大性能，本作实现了画面的全3D化，干净漂亮的贴图令人赏心悦目，黑白两色的搭配带来了极强的视觉冲击力。《斑鸠》的难度算得上相当平易近人，任何一名玩家都能随便拿起游戏玩上两把。家用机版的设定也颇为照顾新手，所有要素都可以通过游戏时间的累积最终解开，无限接关的设计使得通关游戏不再是STG苦手的梦想。





化繁为简，是游戏获得成功的金科玉律。《斑鸠》的设计可谓相当精炼，简洁而不简单的系统在保持了深度的同时，也让每一个对STG有兴趣的玩家拥有了尝试的机会。从DC版新增的游戏模式来看，井内洋完全可以把《斑鸠》做成一部关卡更多、模式更丰富的作品，但他并没有这样做。Treasure希望《斑鸠》能够成为一部唯美的艺术品，而不仅仅是一个好玩的STG游戏。本作的剧情复杂程度无法与《闪亮银枪》相提并论，但"理想、试炼、信念、现实、轮回"这短短10个字组成的关卡标题，就已经完全表现出了井内洋希望传达给玩家的所有信息。作为最终BOSS再度登场的石状物体也算是给《闪亮银枪》众多拥趸的一个Fan Service。毕竟，同样作为以轮回为终点的游戏，《斑鸠》的结局要比《闪亮银枪》更容易让人接受。

成熟期 2002-2012

TREASURE

Treasure与世嘉的合作并未随着DC的停产而终止，世嘉在转型为软件商的日子里，依然为Treasure发行了多部游戏。作为2D游戏的乐土，开发周期短、商业风险小、制作成本低的GBA自然成为了Treasure重点发展平台。随着游戏产业的越发兴盛，租借店在欧美逐渐抬头，玩家或许不愿意花费49美元购买一款STG新作，但若是以租借的方式接触游戏则另当别论。租借店的兴起让那些没有隐藏要素的街机式作品在家用机上也有了存在的价值。在MD时代与Treasure斗法多年的中里伸也打出"献给骨灰级动作类玩家"（For Deep Action Gamer）的擎天大旗，于2002年推出了硬派而复古的《真魂斗罗》，不甘寂寞的他还为Treasure提供了代工《宇宙巡航机V》的机会，成就了一段佳话。

次时代的降临让游戏的开发成本水涨船高，Treasure这种员工仅有30人的小会社似乎难以在大公司横行的今天谋求生存。好在天无绝人之路，下载游戏市场的兴起给Treasure提供了相当多的利润。《斑鸠》《爆裂无敌》《闪亮银枪》《守护英雄》等名作相继登陆XBLA平台，Treasure并没有抱着敷衍的态度进行移植工作，而是为其增添了很多厚道的新要素，使得这些昔日经典在今天焕发出了新的活力。在游戏产业两极分化的今天，并非只有具备3A级家用机大作开发能力的公司才能在行业中立足，资金有限的小企业可以在下载游戏领域如鱼得水。凭借多年来积累的开发经验和非凡的创意，相信Treasure能够在今天的业界中找到自己的容身之处。



▶《宇宙巡航机V》正是由Treasure代工开发。





兔宝宝大冒险

Tiny Toon Adventures

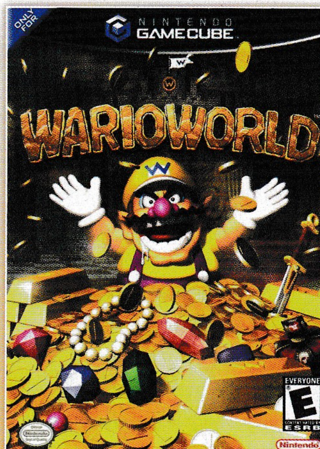
GBA 2002

为华纳动画制作的改编游戏，主角仅有兔宝宝一人，但玩家可以在7位援护中选择一名作为同伴。7种援护攻击的威力和范围天差地别，根据自己的喜好和关卡的需求选择援护角色就成为了本作最值得研究的课题。此外，援护也拥有HP槽，被敌人多次攻击后，如果HP耗尽，就无法在本关中继续使用，因此玩家也不能无责任胡乱发动援护能力。主角兔宝宝的攻击方式以拳击为主，敌人和敌人之间会产生碰撞效果，玩家可以利用这一点击飞敌人，造成更大的伤害。游戏的手感出色，但流程较短。本作的最大意义在于其战斗手感与图像引擎，为此后《铁臂阿童木》的辉煌奠定了基础。

瓦里奥世界
Wario World

NGC 2003

任天堂第一开发部对当年在《罪与罚》项目中与Treasure的合作十分满意，他们将开发部资源库中最大牌的明星瓦里奥授权给了Treasure，这也是系列第一次登陆家用机。制作组对瓦里奥的形象拿捏得十分准确，3D化后形神皆似的猥琐造型让玩家忍俊不禁。游戏采用了类似今天《超级马里奥3D大陆》的视角和玩法，任何玩家都能轻松上手。战斗手感十分出色，瓦里奥痛扁敌人时那种拳拳到肉的爽快感被Treasure演绎得淋漓尽致。不过掌机版赖以成名的变身系统并没有被本作采用，解密要素也大幅降低，关卡更多以战斗为主，风格大变，遭到了系列老玩家的抨击。尽管Treasure设计了很多隐藏要素，依然无法弥补流程太短的问题。单独来看，《瓦里奥世界》也许是一款不错的动作游戏，但对于整个系列而言，本作并不算令人满意。

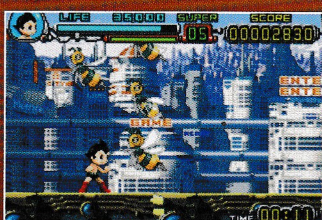




铁臂阿童木
Astro Boy Omega Factor

GBA 2003

Treasure在GBA时代评价最高的游戏，采用了《兔宝宝大冒险》的图像引擎，战斗技能十分丰富，整个游戏过程绝无冷场。战斗风格明显借鉴了《异形战士》，活用冲刺时无敌的设计可以大大降低游戏





难度，而升级时的人物加点又与《守护英雄》较为类似。制作组颇具诚意地为本作设计了人物图鉴，怪医秦博士、三眼神童等手冢治虫大师笔下的经典漫画角色都在本作中客串登场，令人感动不已。游戏的手感和耐玩度都有充足的保障，但拖慢问题却成为了恼人的硬伤。GBA的2D机能显然不足以和SS相提并论，但Treasure依然在本作中不顾后果地疯狂堆砌特效，让战斗的流畅度大减，颇为遗憾。

宇宙巡航机V
Gradius V

PS2 2004

《真魂斗罗》获得成功后，Konami东京（KCET）希望在PS2上推出《宇宙巡航机》的正统续作，限于成本，他们只能采取外包的方式开发这部游戏。KCET希望找到一家即熟悉现代STG游戏，又能够领会旧时代Konami精神的公司，来担当本作的开发重任，Treasure自然是符合这一要求的首选。游戏的开发班底基本上由《斑鸠》的主创人员构成，沿用了3D画面2D玩法的基本思路。Treasure在本作中对系列的一些惯用设定进行了更改，主角机体的判定变得更小，方便玩家施展"擦弹"这一技巧。玩家死亡后还能立即复活，这都是系列之前的作品所不曾采用的设计。制作组将工作重心放在了子机（Options）的设计上，灵活运用子机类型可以在闯关时达到事半功倍的效果。延续Treasure一贯的风格，本作的剧情也加入了轮回要素。

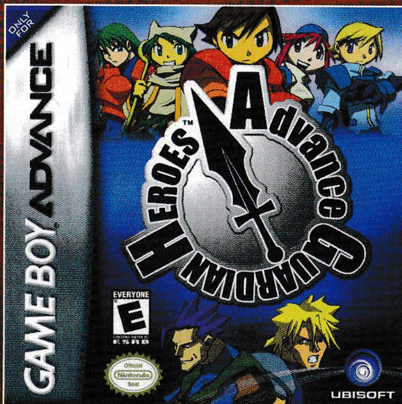


守护英雄Advance
Advance Guardian Heroes

GBA 2004

Treasure自成立以来制作的第一部续作游戏，却招来了毁誉参半的评价。在战斗系统方面，《守护英雄Advance》无疑要比SS的初代更加合理。空放魔法也能获得经验值、长期防御不消耗任何能量等古怪的设定均得到了修正。怒槽和攻击抵消的设计使得攻防系统更加清晰平衡。类似《鬼武者》系列"的"一闪"的反击系统让主角摆脱了在群殴中被动挨打的地位。为了纠正部分玩家在人物成长时的"偏科"问题，流程中又提供了大量固定的加点道具，确保了人物的能力均衡。前作虽然有45名可选角色，但只有5名人物能够进入剧情模式，其他角色都是对战模式专用。而本作的开放式剧情则允许全部人物在剧情中使用。考虑到GBA的十字键并不适合复杂的搓招，Treasure简化了角色出招表的输入规则，操作舒适度得以进一步提升。不过从《铁臂阿童木》开始出现的拖慢问题在本作中不但没有得到解决，反而越发严重，严重影响了战斗的快感。

除了令人发指的拖慢之外，单线化的剧情设计也是本作的一大失误。虽然游戏依然有恢弘的配乐、




■《守护英雄 Advance》剧情上很多地方无法令粉丝认同。

激烈的战斗和史诗般的剧情，但初代那种自由探索世界的感觉已经不复存在，玩家只能沿着一条既定的路线前进，没有自由度可言。新的主角只是一位毫无个性的卫兵，虽然通过捐献水晶能够获得解锁初代英雄的机会，但将老角色隐藏得如此之深依然令人不爽。故事的开篇便告诉玩家，初代英雄在与天上人的战斗中败北，变为了丧失灵魂的傀儡战士，对于SS版的拥趸而言，这样背离原作的交代无疑是令人愤慨的。游戏的结局则与《斑鸠》如出一辙，主角燃尽了自己的生命，与造物之神同归于尽，这种悲壮的风格也与初代乐观、向上的风格完全不符。总体而言，《守护英雄Advance》依然是一部值得一玩的佳作，但它已经无法像初代那样掀起巨大的波澜，注定只能作为一部孤芳自赏的小众作品存在于世。

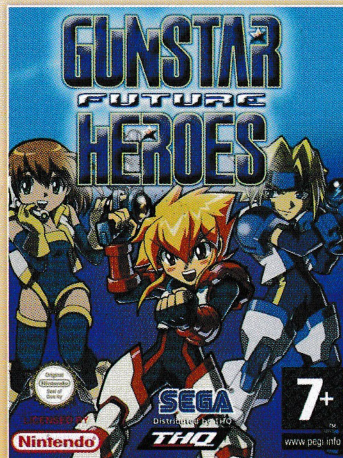


超级火枪英雄

Gunstar Super Heroes

GBA 2005

经历了前两部作品玩家对拖慢问题此起彼伏的抱怨声之后，Treasure终于在本作中学会控制特效数量，带来了畅快的游戏体验。但论及游戏本身的素质，《超级火枪英雄》又比GBA的前两部作品逊色了许多。MD版赖以成名的枪械组合系统被本作遗弃，主角只能像《真魂斗罗》那样使用3种固定的武器战斗，让人大跌眼镜。关卡和BOSS与初代如出一辙，给人感觉更像是一部移植游戏而非续作。新加入的几个驾驶关卡除了倒人胃口之外毫无用处，完全是蛇足之笔。《守护英雄Advance》的地位虽然不及初代，但依然做出了值得肯定的进步。而《超级火枪英雄》相较前作则毫无进步可言，多少有些辱灭了Treasure多年来"质优量足"的美名。





死神Bleach 驰骋苍天的命运

Bleach: The Blade of Fate

NDS 2006









《魔强统一战》的乱斗风格在NDS平台上的延续，可选角色多达28人，每个人物都有自己独立的剧本、语音和丰富的必杀技。对于那些不擅长搓招的新手，游戏还提供了利用触摸屏发动必杀技的功能。一卡4人联机的设计也大大增强了本作的对战价值。在本作获得成功后，制作组又在NDS与Wii上推出了新作《黑衣闪现的镇魂歌》与《对决十刃》。

罪与罚 宇宙的继承者

Sin & Punishment Star Successor

Wii 2009

本作充分考虑到了不同玩家的需求，提供了Wii Remote、Wii Zapper、Wii经典手柄、NGC手柄四种操作方案。两位主角装备有滑板式的飞行器，可以在战斗中随时漂浮在空中，游戏也因此取消了跳跃的设计，使得战斗更加灵活多变。本作的剧情与初代有着紧密的联系，男主角Isa是前作主角Saki的儿子，而女主角Kachi的真实身分是前作的大反派Achi。对应副标题《宇宙的继承者》，游戏引入了多重宇宙的概念，为玩家展示了系列世界观的全貌，也让战斗场景变得更加华丽壮观。本作是完全由Treasure独立开发的游戏，因此在难度方面较前作提升不少。



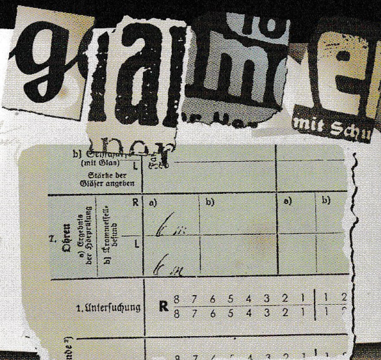


TREASURE VIDEO GAMES

后记 The Future

Treasure多年来的经济情况的确不算富裕，但并不能因此而简单粗暴地否认整个公司的地位和价值。前川正人为了追求梦想，的确牺牲了许多东西，也放弃了许多机会，但他们却始终保留有最宝贵的财富——自由。Treasure目前依然是一家不附属于任何母公司，完全独立的会社，这样一个仅拥有30名员工的小型企业，能够凭借自身实力在次时代游戏规模急速膨胀的今天存活下来，本身就已经是一个奇迹。对于那些追求硬派、追求纯真乐趣的玩家而言，Treasure是一家无可替代的公司。这些玩家的支持，也正是帮助Treasure在日后继续向前的动力。

电玩秘史



1996 年 你不知道的东京 E3 展

自从 1995 年开始创办以来，E3 展一直选址于洛杉矶，不过在 1997 和 1998 年是在亚特兰大举办。而鲜为人知的是，在 1996 年，即首届东京游戏展举办的那一年，E3 展也曾在东京举办。

1996 年，E3 的主办方试图趁上一年首届展会的良好声势，将 E3 展打造成一个全球范围的系列展会，就像如今的游戏开发者大会一样，在世界多国都有当地的 E3 展。他们的第一个目标自然而然地选择在当时全球游戏业的腹地——东京！

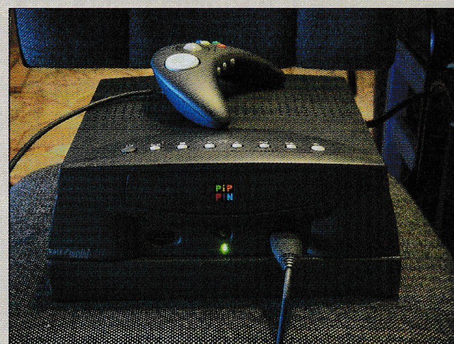
这届展会的名字叫做“E3：东京 96”，地点与东京游戏展一样是在千叶幕张会展中心。主办方希望将东京版的 E3 打造成与洛杉矶一样的超级展会，邀请所有主要游戏厂商参展，索尼为主要赞助商。展会的预定举办时间是 11 月 1 ~ 4 日。

然而从一开始，东京的 E3 展就碰到了问题。最大的问题是日本游戏业协会 CESA 主办的东京游戏展抢先一步，已经获得了日本游戏厂商们的支持，新内容都已经在该展会中展出，留给 E3 的就只剩下残羹冷炙。于是索尼在慎重考虑之后决定退出，不仅是取消赞助，更是宣布不参展。索尼方面决定将原本用于赞助东京 E3 展的钱用来举办自己的 PlayStation Expo。而在索尼退出后，世嘉也跟着宣布退出。三大硬件商已去其二，东京 E3 展就失去了存在的意义。不过从一开始就抗拒 TGS 的任天堂还是选择支持 E3，不过他们的出席救不了势单力薄的东京 E3 展。

1996 年 11 月 1 日，东京 E3 展在千叶幕张会展中心举办的同时，PlayStation Expo 也在同一个会场的不同展厅盛大开幕。这两个展会之争几乎就是任天堂与索尼之争，而因为当时索尼已经获得次世代战争的主动权，内容更丰富的 PlayStation Expo 在观众数量和业界关注度方面都获得了压倒性的胜利。至于东京 E3 展，由于首次展会惨败，从此失去了所有厂商的支持，不仅取消了今后的举办计划，而且也取消了在其他国家举办 E3 展的打算。从此形成 TGS 和 E3 展东西对峙的格局。



Pippin 苹果历史上惟一的电视游戏机





自从史蒂夫·乔布斯从雅达利赚到了第一笔钱，并用来建立了自己的苹果公司，苹果与游戏业的激情碰撞从未停止。但是在它 30 多年的历史上，总共只推出过一部真正的游戏机——Pippin。

虽然 Pippin 刚公布时，苹果将其宣传为一部拥有基本家庭电脑与教育功能的多用途娱乐电脑，但是它由始至终都是一台真正的游戏机。

1990 年代中期是游戏产业里群雄逐鹿的年代，索尼、3DO 等纷纷加入战局，试图从中分一杯羹。走一杯羹的苹果采用了不同于对手的竞争策略。Pippin 是一台开放式的主机，苹果负责该主机的内部核心设计，然后授权给其他生产商生产不同型号的 Pippin 主机。这种经营策略与 3DO 相似，但是 Pippin 让生产商有更大的自由发挥空间。在性能方面，Pippin 的表现并不是那么抢眼，不过它也有一些自己独特的卖点，比如 Mac 电脑可以兼容 Pippin 的光碟，而且它还有丰富多样的周边，比如键盘和无线手柄，还兼容打印机。

当时想方设法进入游戏业界的 Bandai 率先获

得苹果公司授权，生产了世界第一台 Pippin 游戏机，于 1995 年 2 月发售。该主机的美版于 1995 年 9 月发售。日版为白色，而美版为黑色。让苹果失望的是，除了 Bandai 之外就没有其他厂商对 Pippin 感兴趣，只有爱尔兰的小公司 Katz 也生产了一些数量屈指可数的 Pippin 主机。

Pippin 的失败原因不外乎三点：首先是它的价格太贵，600 美元的荒谬价格已经注定了它的命运；其次是当时索尼、世嘉和任天堂牢牢掌握了游戏市场；还有就是 Pippin 本身缺乏游戏。虽然 Bandai 为 Pippin 提供了 70 款游戏，但大多水准平庸，而在美国推出的游戏只有 18 款。在这台主机上找不到任何能让人觉得非买不可的大作。

1997 年 Bandai 宣布放弃 Pippin，同时放弃了与苹果的战略联盟。与此同时 Bandai 试图与世嘉结盟，双方就此进行了深入的合并谈判，而因为谈判跨时太久，世嘉土星在此期间已露败相，而 Bandai 的宠物蛋热潮爆发，于是不再需要盟友的 Bandai 撤销了合并提案，从此放弃了进入主机行业的构想。

据统计，Pippin 在两年时间里总共只卖掉 5 万台，是当之无愧的史上最失败主机之一。不过对于苹果来说，Pippin 的失败已经无关紧要了，因为就在 Bandai 放弃 Pippin 的那一年，史蒂夫·乔布斯终于回归苹果，神话般的新时代由此开始……

妖僧出没！SNK 的世界英雄

《街头霸王 II》发售之后，全世界的街机厅成为格斗游戏的天下，所有街机游戏开发商都在开发自己的格斗游戏。在实力上能与 Capcom 抗衡的自然是 SNK，而在 SNK 早期的格斗游戏中，《世界英雄》(World Heroes) 是一个令人难忘的经典，由于该系列作品不多，因此更加令人怀念。

《世界英雄》发售于 1992 年，由日本 Alpha 电子工作室（后更名为 ADK）开发，通过 SNK 发行了 NeoGeo 街机版。游戏中有 8 名角色可选，主角服部半藏和二号主角风魔小太郎就相当于《街霸 II》中的隆与肯，还有类似于达尔锡的长手长脚型角色，有取代拳击手的美国摔跤手。游戏的某些画面也和《街霸 II》有异曲同工之妙。要说本作没有参考《街霸 II》恐怕谁也不会相信，但是游戏本身确实有其强烈的个性。



本作最具个性之处，就是在通常对战模式之外，还有一个“死亡竞赛”模式。在该模式中，玩家除了要担心对手，还要注意舞台上的重重陷阱，如地雷、电流等，如果被推向屏幕边缘，还会遭到火烧与电击。本作的街机筐体还使用了《街霸》一代中使用、而在二代时被放弃的功能：压力感应式按键。因为 NeoGeo 的街机筐体只有 4 个按键，Alpha 电子决定只用 3 个攻击键：拳、脚与投技，与 6 键系统的《街霸 II》比看似少了点深度，实际上能够根据玩家的按键力度决定拳脚攻击的力度，对于能够沉着冷静作战的玩家来说十分好用。

也许《世界英雄》最令人难忘的还是那些怪异的格斗家们，比如以俄罗斯妖僧拉斯普京为灵感设计的同名角色。在现实中，拉斯普丁是一个充满传奇色彩的人物，他是沙皇时期的国师，也是历史上著名的淫僧，有男女通吃的魅力电眼和超强的性能力。最离奇的是他的死法，据说多名王公贵族试图将他毒死，他吃的食物中掺了足以毒死 20 人的氰化钾，结果安然无恙。然后他的肺部又被开了一枪，脑袋也中了一枪，还被人用哑铃猛砸太阳穴，结果居然还死不了。最后他是跌入冰封的河里被淹死。后来人们焚烧了他的尸体，据目击者称，他的棺材都烧成了灰了，肉身却还没烧毁，还坐了起来，睁开了眼……后来人们向他的身体泼煤油，足足烧了 10 个小时才烧成灰烬。在游戏中拉斯普丁的手脚能够变得巨大化，当他将对手揉搓于掌心时，那变态的笑声令人毛骨悚然，他还会像跳芭蕾舞一样优雅地转起长裙，当他胜利时身旁摆满鲜花……

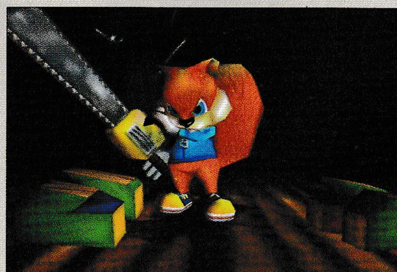
机械改造人布洛肯则是以《乔乔奇妙冒险》中的鲁多尔·冯·舒特罗海姆为灵感，他会从手中射出炮弹，会释放毒气。此外还有会施展“蒙虎霸极道”的成吉思汗，有以圣女贞德为原型的法国女剑士。后来的续作中还出现了吕布、孙悟空等角色。游戏系统方面，本作引入了多段跳等创举。本系列总共推出 4 作，一年一部。1995 年后 Alpha 电子转向其他游戏，后来在 2003 年破产。



Conker 从天真小松鼠到浪荡坏松鼠



▲本来是任天堂的又一个乖宝宝。


▲砍掉 N64 的标志，投入 Xbox 的怀抱。

Rare 的经典角色 Conker 本来是一只纯洁可爱的小松鼠，他彬彬有礼，有一群和蔼的朋友们，原本他们将携手迈向任天堂的主机。然而正如我们后来所知，Conker 跑到了 Xbox 上，而且从一只善良的小松鼠变成满嘴脏话的坏松鼠。

1990 年代末，Rare 是任天堂旗下的第一爱将，在《超级大金刚》的超级成功之后，他们决定创造自己的可爱吉祥物。他们打造的班卓熊获得了成功，于是他们准备打造第二个自创角色——那就是松鼠 Conker。

Rare 的原策划案叫做《松鼠大冒险》(Conker's Quest)，相当于《超级马里奥 64》的克隆之作，只不过把水管工变成了松鼠。随后游戏更名为《12 条尾巴：Conker 64》。该作曾于 E3 展亮相，面向一些游戏杂志进行了内部演示，然后……从此消失！

几个月后 Conker 再次亮相时变成了一款完全不同的游戏，名为《松鼠大作战》(Conker's Bad Fur Day)。可爱的松鼠变成了爱讲猥琐笑话的坏松鼠，游戏风格也变得十分暴力。为何游戏风格会产生如此激进的变化？

当时《松鼠大作战》的制作人 Chris Seavor

说，由于当时低龄向平台动作游戏市场太拥挤，Rare的对手不仅有《超级马里奥64》那样的超大作，还有自己的《班卓熊大冒险》，所以Rare想要做出一款特别的游戏。"Bad Fur Day"是Seavor想出来的名字，正是因为这个名字的提出，游戏的基调也随之改变。但是这样一来就和任天堂主机的目标受众有所出入了，毕竟Rare的游戏是由任天堂发行，而当时任天堂对于游戏的成人化内容管制极为严格。Rare将《松鼠大作战》的样品交给任天堂审核时，大量内容被要求删除，包括所有的过场动画……这也成为Rare与任天堂之间的嫌隙逐渐扩大，最终分道扬镳的原因之一。当微软看上了Rare，《松鼠大作战》那种浪荡不羁的风格正是Xbox所需要的，于是该作的完整形态才得以在Xbox上推出。

你不知道的任天堂"家用机"

我们都知道任天堂在FC时代征服了日本和美国，所有成长于80年代的美国和日本人都或多或少地经历过FC的游戏时光。但是在欧洲和澳洲，由于各国市场比较分散，任天堂在那时尚未正式进入这些地区，所以那时FC在这些国家的存在感很弱，孩子们玩的大多是电脑和世嘉的主机。

这并不代表在这些国家找不到FC，只不过由于没有任天堂官方发行，所以只有靠一些商家从美国进口FC到欧洲和澳洲，由于高昂的运输成本与关税，FC的软硬件在这些国家极为昂贵。因为价格原因，很多人只能退而求其次，选择一些比较便宜的任天堂游戏机，比如这里要说的用Game & Watch改造的"家用机"。

这款极为罕见的任天堂主机叫做"Game & Watch Micro Vs."，发售于1984年，主机本体采用翻盖式设计，屏幕位于上方。整个主机本体就像一个眼镜盒，打开之后里面藏着两个可爱的小手柄。当时还没有成熟的无线连接技术，所以两个手柄都要通过线与主机本体连接，而两根线都是可以卷起来的，需要用的时候将手柄往外一拉，藏于内部的线就跟着拉出来，就像卷尺一样。

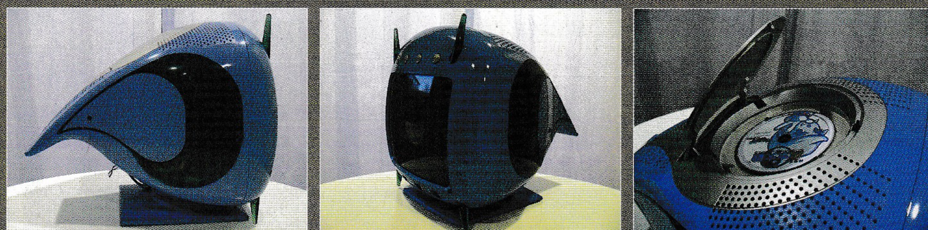
该系列主机曾推出多款，其中比较常见的是《大金刚3》。游戏方式很简单，玩家移动着角色用杀虫剂消灭黄蜂即可。还有诸如《大金刚冰球》等游戏。1985年后，因为NES（美版FC）在美国大热卖，通过广泛的媒体报道，欧洲和澳洲人或多或少也有听过任天堂这个名字，而因为NES在市面上很罕见，不少家长和小朋友们看到上面醒目的"Nintendo"之后，就以为这种可以携带的游戏机就是NES。在澳大利亚长大的Luke Plunkett说："当时我才六七岁，我从未见过这种游戏机，整个学校就我有一台，年少的我觉得它简直太酷了，它是我最喜爱的礼物之一。"



DC+索尼克+电视机 世嘉饭的终极圣品

世嘉时代的硬件总是那么令人怀念，大概是因为它深厚的街机业背景，在硬件设计方面，世嘉的工程师们总是充满探索精神，为业界留下了无数充满探索精神的前沿硬件，其中也不乏一些充满浪漫主义色彩的奇特硬件。

Divers 2000是世嘉与CSK及富士电视公司合作推出的一款游戏机，发售于2000年，就在世嘉宣布退出主机市场之前不久。这是一款将DC主机与电视机融为一体的硬件，采用的是14英寸的电视屏幕，将电视机顶部舱盖打开，就可以直接放入DC游戏光碟。与该主机同捆的配件还有DC专用摄像头、一支造型特别的手柄、键盘以及电视遥控器。



这款电视机仅在日本销售，价格相当昂贵，是普通DC主机的四倍左右。不用说，这种主机的下场只能是惨淡收场，不仅销量低，见过它的人都寥寥无几。不过也正是因为这样，它才能成为世嘉饭的珍贵收藏品。它的整个造型就像索尼克的头，或者说是《噗呦噗呦》中的魔法气泡，圆滚滚的十分可爱。而且标配摄像头和键盘的做法也十分具有前瞻性，在家用机网络游戏刚刚兴起的当时，作为网络先锋的DC已经充分考虑到了玩家在线游戏时的种种需求。

如果你在12年前碰巧购买了这款索尼克DC电视机，那么，恭喜你，你的收藏如今价值已经翻了几番。在eBay上，这款电视机的叫价已经达到5000美元！

波利比乌斯 游戏业里的"黑色星期天"

POLYBIUS

各行各业的历史上都有一些匪夷所思的传闻，比如音乐行业流传的"听完《黑色星期天》就会自杀"，类似的传闻在游戏业也有存在。这可能是游戏产业历史上最诡异、流传最广的一个民间传说，一个关于"杀人街机"的故事。故事的主角是一个叫做《波利比乌斯（Polybius）》的街机游戏。关于这个故事，有过许多种版本，每个讲述者都会根据自己的口味对其添油加醋一番，不过其中总有一些共通点。

通常这个故事是从1980年代初的波特兰市开始，通过当地街机玩家疯狂的口耳相传，使得这个听起来不可思议的故事变得亦幻亦真。很多玩家因此而迷上了这个故事，并因此而噩梦缠身。于是某些讲述者开始传播更离谱的消息，说是这款游戏能清除人的记忆，甚至让人因此而自杀。

阴谋论者相信《波利比乌斯》是美国中情局开发的游戏，或者是中情局与雅达利合作开发的游戏，也有可能是一家叫做Sinnesloschen的公司，其背

景是德国或美国政府。据说每隔一段时间就会有类似于"黑超特警"那样的特工从《波利比乌斯》街机搜集信息——这些信息并非玩家的游戏分数，而是游玩者的潜意识。这款游戏至今仍然存在，也有人至今相信那些传闻，还有人至今玩过之后会有各种不适症状。

《波利比乌斯》是一款模仿经典街机游戏《Tempest》(一款使用矢量线模拟出3D空间感的射击游戏)的作品，据说发售于1981年，根据传说，人们玩过这款游戏之后就会发疯，或者患上严重的抑郁症，或者是从此噩梦缠身，甚至产生自杀倾向。有人说在该作发售后不久，它就消失无踪，而且从此再也没有人能找到它存在过的证据。波利比乌斯的名字来自同名的希腊历史学家，他曾创造了密码学，为后世留下了"波利比乌斯方表"。

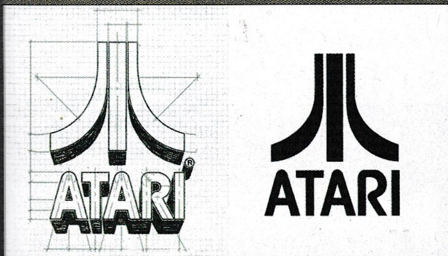
据说从1981年开始，一款前所未见的游戏在俄勒冈州波特兰市的几个市郊地区出现，这款游戏在当地非常流行，很多人玩上了瘾，每台街机前总是排满等待游玩的玩家，他们经常会为了抢先玩到而大打出手。然后就会有一些黑衣人出现，他们似乎并非游戏公司的人员，因为他们收集的并非关于游戏本身的信息，而是收集一些关于该机器如何"摄人心魄"的数据信息。玩家玩过这款游戏之后，就会出现失眠、健忘、噩梦、梦游等症状，最后甚至会自杀。该作的创造者据说是Ed Rotberg，而开发这款游戏的公司Sinnesloschen在德语中是"感官扑灭"的意思，据说可能是一个秘密政府部门或者雅达利的代号。

关于这款游戏的真实情况至今无法考证，惟一能够确定的是这款游戏本身确实存在，可能是某个小公司开发了一款模拟《Tempest》的街机游戏，结果因为技术不够成熟，在店头测试时大量试玩者出现光过敏癫痫症状，或者是动作眩晕症状。简单地说，就像是晕3D的人长时间游玩FPS之后出现晕眩呕吐等症状。在大多数游戏画面只有点和线的当时，因为玩游戏而出现此类症状的人很少，所以当多个玩家玩过《波利比乌斯》而眩晕呕吐，惊讶慌张的旁观者就对街机里究竟藏了哪些神秘装置产生怀疑，加上冷战时期阴谋论盛行，于是在以讹传讹中变得越来越玄乎。

2003年《GamePro》杂志曾经做了一个名为"秘密与谎言"的专题，专门回顾游戏历史上的各种离奇传闻，其中就谈到了这款《波利比乌斯》，并再度引起人们的猎奇心理。在2006年3月20日，一个自称名为Steven Roach的男子在coinop.org发文声称自己参与了《波利比乌斯》的开发，他与南美某公司合作，当时是想尝试全新的电脑成像技术(即矢量图形技术)。当时游戏很创新，也很令人上瘾，但是因为图形技术上的一些缺陷，使其很容易引起光过敏癫痫症，所以只能将所有街机召回，负责生产的Sinnesloschen被解约，游戏程序也因此丢失了。之后不久有游戏网站采访了他，但是他的描述有许多前后不符的情况，某些内容似乎来自维基百科，因此人们普遍质疑Roach是在编故事。不管怎样，《波利比乌斯》的传闻在美国流传极广，并且曾在《辛普森一家》等电视节目中出现。



雅达利"富士山LOGO"的起源



对于怀念历史的很多美国玩家来说，雅达利的LOGO就像一种宗教的标志，每每见到便会在信中燃起莫名的激动。雅达利并非游戏的创造者，却是创造了游戏产业的公司。在1970年代，是雅达利让游戏成为一种倍受欢迎的新娱乐媒体，所以雅达利的标志就成为时代的标志。

雅达利标志的设计者叫George Opperman，他是雅达利历史上招聘的第一位美术设计师，由雅达利创始人诺兰·布什内尔本人在公司创办初期亲自招募。加入雅达利后，Opperman的工作就是为其街机筐体和弹球机设计插画，不过他最著名的作品还是雅达利的LOGO。这个LOGO被人们习惯性地称为"富士山LOGO"，因为造型有点像日本的富士山。

不过当年Opperman设计雅达利LOGO时，从来没有想到过富士山。当时他的设计概念主要是两点：首先是其整体形状像英文字母A，即雅达利(Atari)的首字母；其次是它的三叉状造型灵感源自雅达利的成名作《Pong》。为何会有这样的形状联想呢？你可以将中间的直线想像成游戏里代表球网的竖线，而两边的弧线代表了球场两边的玩家。

这个标志诞生后大约十年的时间里被使用在雅达利所有的产品上，但是在1984年随着"Atari Shock"的发生，雅达利公司被拆分，街机与家用机事业分了家，从此这个"富士山LOGO"也跟着风雨飘摇，20多年的时间里几易其手，也曾被玩具业巨头孩之宝收购，最后落入法国公司Infogrames手中，而这家经营状况同样不好的企业后来直接将自己更名为雅达利。而这家雅达利与当年叱咤风云的雅达利惟一的相同之处就只有他们的LOGO。至于LOGO的创造者Opperman本人，他在1985年雅达利分家之后不久就逝世了，享年50岁。

《ICO》的美术灵感之源

11年前，上田文人为我们带来了充满艺术感染力的《ICO》，这款开发了4年的游戏在每个细节都极具艺术色彩，而它的封面更是意蕴深远，令人第一眼就被它营造的氛围深深地吸引。这幅封面的灵感来源是20世纪初意大利画家乔治·德·基里科的名作《思乡无限》(The Nostalgia of the Infinite)。基里科本人被认为是超现实画派的奠基者，他于1888年出生于希腊，由西西里裔的父亲和热那亚裔的母亲养育成人。基里科到了90岁的时候仍然在画画，不过在第一次世界大战期间的画作被认为代表了他巅峰时期的水平，《思乡无限》就诞生在那个时期。

《思乡无限》是在1911到1914年间完成的，一座红顶高塔是画中的主体，但是观赏者的目光很容易就会让塔前的两个黑色人影吸引住，在高塔与苍凉背景的衬托下，两个人影显得孤单而渺小。这种主题贯穿于基里科的许多作品，比如《红塔与分离之苦》，同样用大型建筑与渺小的人物来烘托孤寂感。

其实基里科的画作不仅是《ICO》的封面灵感来源，也是游戏本身风格的一个重要参考。上田文人曾经表示，基里科的画作是他在开发《ICO》时的重要灵感源泉，因为画中所表达的那种孤寂感正是他想要捕捉的感觉，还有那种被过于庞大的建筑困于其中的感觉，而这种感觉从你进入《ICO》世界的那一刻直到最后始终挥之不去。



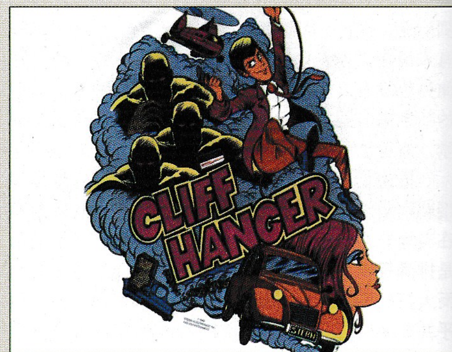
不堪回首的吉卜力游戏黑历史

几年前 Level-5 宣布与吉卜力工作室合作开发《二之国》时，了解吉卜力工作室的人们都感到惊讶，这是因为宫崎骏本人层明确表示吉卜力工作室将不会再参与游戏创作，而之所以如此决绝，是因为他曾在过去的游戏尝试中失望透顶。

吉卜力工作室参与开发的第一款游戏是 1983 年的街机游戏《扣人心弦（Cliff Hanger）》，这是一款使用镭射光碟为介质的游戏，开发商是著名弹珠游戏制作公司 Stern。在当时街机游戏使用镭射光碟，就意味着将会是一款加入一定互动元素的动画互动型游戏，就像开创此类游戏风潮的《龙穴大冒险》一样，玩家只不过是在动画播放过程中的特定时刻按键，影响其朝着不同的分支前进而已。游戏中的动画大部分来自 1978 年的剧场版《鲁邦三世 复制人的阴谋》，以及 1979 年的《鲁邦三世 卡里奥斯特罗城》，在此基础上增加了一些原创角色，比如 Cliff 和 Clarissa，以及 Cliff 拯救 Clarissa 的原创剧情。

当年在创作《鲁邦三世 卡里奥斯特罗城》时，宫崎骏才刚刚崭露头角，因为该片的大成功，他才能再接再厉拍摄了《风之谷》，并建立了吉卜力工作室。宫崎骏本人并未参与这款游戏版的制作，但电影中最具标志性的一些场面都被收录其中，包括《卡里奥斯特罗城》著名的汽车追逐片段。而由于游戏是将两部电影的片段摘录后剪辑成一部游戏，所以并不连贯，更糟糕的是，部分专门为游戏所做的动画片段还要另外找人配音，所以就与电影原版中的配音不一致。

《扣人心弦》成为一款备受恶评的垃圾游戏。后来又有人将宫崎骏的《风之谷》改编为电脑游戏，在 NEC 的 PC-6001 和 PC-8801 电脑上推出，同样是一个让宫崎骏看后气到内伤的劣质游戏。这些有损声誉的游戏让宫崎骏对游戏业彻底灰心，曾公开表示再也不会将他的电影改编成游戏，至今他都没有打破誓言。虽然吉卜力参与了《二之国》的制作，他们的所有电影仍然在拒绝所有游戏厂商的改编请求。





Pitfall Harry 德雷克的祖先

跳跃、攀爬、丛林冒险，这似乎是动作冒险游戏永恒的题材，从《古墓丽影》到《未知海域》从不例外，这大概主要应归功于《夺宝奇兵》。我们也许已经忘记《夺宝奇兵》诞生至今已有 31 年的历史，在它诞生后的第二年就已经有充满丛林探险风情的动作冒险游戏，那就是当今世界第一大第三方游戏发行商 Activision 的真正成名作《Pitfall Harry》。

《Pitfall》的故事开始于 1979 年，著名游戏制作人 David Crane 受命为雅达利 2600 游戏机制作人物奔跑的动画片段。就在那一年，觉得自己被剥削压迫的 Crane 离开了雅达利，成为 Activision 的创始人之一。1982 年 Crane 用当时在雅达利制作的动画片段开发了一款游戏，游戏命名为《Pitfall Harry》，于 1982 年 9 月上市。在游戏中，玩家扮演的是盗墓者 Pitfall Larry，要在 20 分钟内取得游戏中的 32 件宝物，这些宝物都隐藏在充满蝎子与鳄鱼的丛林深处。

游戏的主要规则之一是不能杀死敌人，只能躲开他们。游戏世界分为两部分，一个是上层丛林部分，还有一个是地下隧道，用于躲避敌人以及穿过地面上无法通过的障碍物。作为雅达利 2600 晚期作品，《Pitfall Harry》的点阵图精细程度在当时可谓首屈一指，动作也非常生动，基本上发挥了雅达利 2600 主机的极限性能。游戏发售后大获成功，后来推出了多个移植版，并且成为一个跨媒体的品牌。1983 年，美国人气动画节目“Saturday Supercade”推出了《Pitfall Harry》的动画节目，当时 Activision 利用该节目进行了大规模的宣传：玩家只要将自己获得高分的画面拍摄下来，寄到 Activision，就能获得一枚徽章。该活动极为成功，当时成为了街头巷尾的热议话题。

1983 年 Activision 推出了《Pitfall Harry 2》，世嘉推出了该作的街机版，接着原作推出了 FC 的移植版，后来还有 SFC/MD 的《Pitfall 玛雅大冒险》。该系列的最后一作是 2004 年 PS2/NGC/Xbox 的《Pitfall 失踪的远征队》。



开启新千年的 Namco 街机狂想

新千年到来时，Namco 公开了一款充满未来感的街机，让人以为 22 世纪提前到来了。这款街机有一个巨大的球形舱体，叫做 ORBS，Namco 打算用这种筐体制作其经典射击游戏《星际之刃》（Star Blade）的续作，同时用这种新筐体拯救正在没落的街机业。

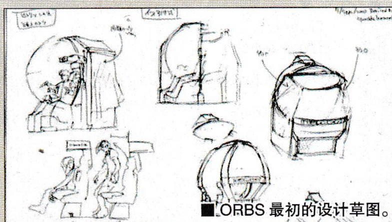
《星际之刃》原作发售于 1991 年，在当时是一款技术先进的游戏，使用一个大型凹透镜，形成一个大型的弧形屏幕，这样一来就能更好地包裹住玩家的视野，比普通的平面显示器有更强烈的代入感。Namco 在 10 年后策划的这款新作叫做《星际之刃 蓝色星球行动》（Star Blade Operation Blue Planet），它所采用的 ORBS 筐体全称为“超越真实推进系统”（Over Reality Booster System），整个球形舱体就像一个直升机驾驶舱，舱门打开后，玩家坐入其中，然后舱门关闭，将玩家完全置身于游戏的虚拟实境中。在玩家眼前的是半球型的屏幕。其实在 1999 年的原概念设计草图中更具科幻色彩，屏幕是可旋转式，相当于一个向上方滑动打开的舱门，玩家从屏幕的位置走入舱体中。不过在最终的样品中采用了较为简单的设计，屏幕是保持固定的，玩家从主机后部可滑动的座椅处进入。

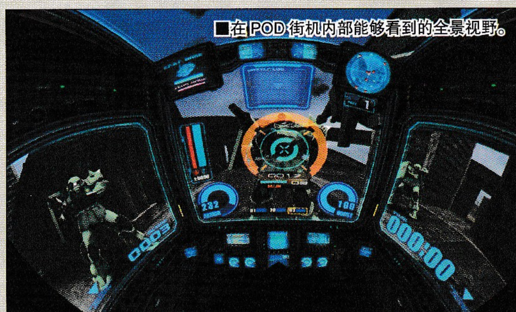
游戏本身是一款轨道式射击游戏，实际游戏影像 Namco 在 10 年后才对外公布，看起来有点像世嘉的《Rez》。有趣的是，当年《Rez》的制作人水口哲也曾表示希望用 Namco 的 ORBS 街机筐体推出《Rez》的街机版。可惜的是 ORBS 最终并未作为成品上市。因为 ORBS 筐体的成本太高，而且占用的

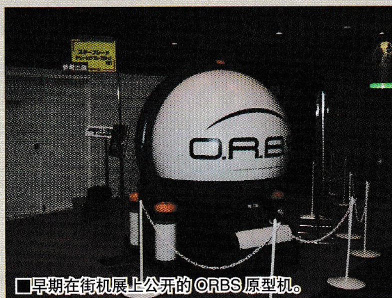


面积很大，多数街机厅都不愿进货，结果已经造出来的ORBS筐体只能被雪藏。

2009年，Namco的大久保博透露，当时决定雪藏ORBS是因为它体积太大、价格太高，而且缺乏合适的内容。换句话说就是《星际之刃》这种名气不够响亮的游戏撑不起如此昂贵的街机筐体。当时他的团队曾经开玩笑说，只有用来开发高达游戏ORBS才能在商业上站得住脚。当时他们怎么也不会想到几年后Namco就和Bandai合并了，于是用ORBS开发高达游戏真的成为可能。为了将当年巨资开发出来的ORBS重新利用，开发团队将其改造为高达游戏，其筐体更名为“全景光学显示器”（POD），除了外观上与ORBS略有不同外，内部构造几乎完全相同。这款街机就是在日本人气多年持续不退的《机动战士高达 战场之绊》，自从2005年9月展出之后就引起业界的强烈关注。直到今天，《机动战士高达 战场之绊》仍然是日本很多著名街机厅里最吸引眼球的街机之一，在去年末刚刚更新了3.06版本。


■ORBS最初的设计草图。


■在POD街机内部能够看到的全景视野。



■早期在街机展上公开的ORBS原型机。

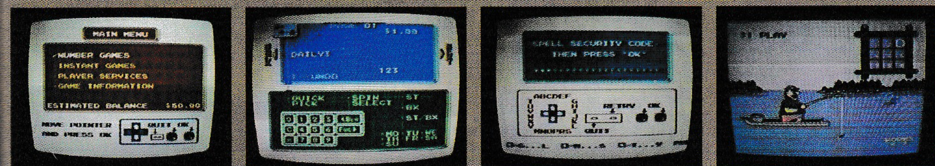

■用ORBS改造的《机动战士高达 战场之绊》POD筐体。

承袭百年赌博事业 NES网络博彩计划

1988年，任天堂在日本推出了FC的调制解调器，充满野心的多媒体网络计划由此开始。由于FC的性能限制，这款调制解调器不能用于在线游戏，只能下载一些小容量的内容，以及访问简单的新闻站点。虽然该设备从未获得成功，任天堂也曾打算将其打入美国，并为之找到了完美的突破口：网络博彩。

那是在1991年，NES已经在美国卖掉了几千万台。明尼阿波利斯的“控制数据公司（CDC）”想到了一个新商机：将家用游戏机与网络技术结合，让网络赌博进入千家万户。做纸牌起家、与赌博业纠缠上百年的任天堂对此提案很感兴趣。由于FC的调制解调器与NES不兼容，所以任天堂为NES专门设计了一款新调制解调器，并且愿意免费提供，计划通过今后在网络赌博业的利润中抽成。而CDC方面已经获得明尼苏达州政府的批准，得到了可利用NES经营网络博彩的许可证。

CDC、州政府与任天堂三方签署了协议，首批以一万户家庭为试点。明尼苏达州政府对此次合作非常重视，在任天堂免费提供调制解调器的基础上，州政府向那些参加试点计划却没有NES的家庭免费赠送了主机。该网络服务的每月费用为10美元，注册之后还可以获得一张特殊的NES卡带，用于访问网络博彩中心，然后就可以游玩所有网络博彩游戏。在购买彩票时，用户可以自己选号码，如果自己举棋不定，还可以让电脑随机抽选一组号码。彩票的购买页面就像个游戏一样，有一些生动的动态图案，比如有个男子拿着钓鱼竿钓数字。



这套网络博彩系统失败的原因，是很多家长意识到这样会让他们的孩子过早接触赌博的世界。因为在他们看来，“NES”和“任天堂”是属于孩子的品牌，是孩子们每天都很容易接触到的东西。用NES来赌博就像把迪士尼乐园改造成赌场一样荒谬。1991年，前明尼苏达州博彩管理委员Tony Bouza对《纽约时报》说：“现在孩子也能赌博了，这将会让他们更喜欢赌博。”当时雪乐山公司网络博彩部门总经理Bob Heitman说：“我对彩票的印象很差，作为一家家庭游戏公司，我不会参与，也不会让我们的公司参与。”

对于各界的质疑，任天堂随后发表声明，表示超过三分之一的NES用户年龄在18岁以上。而CDC方面表示，该服务采用密码保护，而且在注册时，要求出示身份证，绝不会让未成年人参与到网络赌博。而且该服务每天限额50美元，就算不小心让家中的小孩接触到，也不会造成太大的损失。

然而不管CDC和任天堂如何努力，NES的网络博彩计划在测试阶段就中止了，除了公众舆论与政治压力外，也有难以解决的技术问题。任天堂随后悄无声息地终止了将该服务正式商业运营的计划，不仅如此，任天堂原先规划的NES网络证券服务计划也同时终止。

美版超任机 土黄色的忧郁

1985年，任天堂将FC打入美国时，将红白机完全改头换面，变成一部更具时尚色彩的灰色主机，并更名为NES。几年后，任天堂开发了SFC，日版和欧版、澳版都采用相同的主机造型，而美版仍然是特立独行地采用了自己独特的设计。

与红白机相比，SFC的日版设计不再充满“玩具味”，灰色的机身、弧线的造型，看起来相当尊贵。但是这次美版的造型反而更像玩具，首先是整个外形更为棱角分明，卡带插槽旁边的两个硕大蓝色按键充满了玩具色彩。此外它也没有使用日版机红黄蓝绿四色的LOGO，手柄的颜色也改成灰色与蓝色。后来任天堂推出的SFC薄机仍然延续了美版与日版的区别。

美版SNES的外形设计让很多美国玩家不满，不仅是因为它的造型没有日版酷，而且用料似乎也比较差。其机身外壳使用的是ABS塑料，非常容易氧化，所以过不了多久，整个外壳就会变成难看的土黄色。相比之下，同期世嘉MD在欧美被视为酷的标志，销量一度超越SNES。这大概也是进入N64时代之后，任天堂不再对全球各地区分对待，采取统一商标和主机造型的主要原因之一。



游戏评台 GAMER CRITICISM

转眼2011年已经过去，也借着这次《游戏评台》的机会，将去年年底的几个"正GAME"悉数点评一下，而今年"开头炮"的《生化危机 启示录》和《刀魂V》都有非常不错的表现，相信今年又是大作井喷的一年。由于2011年年底正GAME太多，华尔兹有好多想玩的游戏因为没时间而错过，比如《FFXIII-2》、《无双大蛇2》等，有时间一定会补补课。

略有瑕疵的投石问路之作

怪物猎人 3 tri G

モンスターハンター 3 tri G

机种 3DS　厂商 Capcom　类型 动作　发售日 2011年12月10日

诞生



自从成为一个有着销售导向能力的品牌后，"《怪物猎人》系列"就不再满足于呆在发迹时的PS系平台，开始了横跨到各种平台上的策略。X360平台和PC平台上的《怪物猎人 边境》销量理想，Capcom便又把目光放在了任系主机上。不过，想要跨到任系平台，Capcom首先要面对一个问题。平心而论，比起PS系掌机，任系掌机的普遍问题是平均性能要低一个档次，如果是将"《怪物猎人》系列"移植到NDS上，那势必面临画面大幅缩水甚至是系统被删减的情况，想要令系列玩家们满意，恐怕是不可能的。所以Capcom先在Wii平台上推出了《怪物猎人 3 tri》，在确信已经掌握了任系主机的特点后，才把目光放到了3DS上。

于是，《怪物猎人 3 tri G》和《怪物猎人 4》横空出世，引来一片哗然，原本以为要等PS系新掌机PSV发售后才能迎来掌机上新作的猎人FANS们，心中一定百味陈杂，既高兴于能够如此快地玩到一款《怪物猎人》新作，又担心Capcom能否在3DS平台上制作出一款素质服众的《怪物猎人》。从结果上来说，这种担心并非是毫无道理的。

为免惹来争议，在继续讨论这个问题之前，我们必须确认一个前提：《怪物猎人 3 tri G》是一款好的作品，它能够完整地提供任何其他"《怪物猎人》系列"可以提供的乐趣，在添加了3DS外设滑杆的情况下，手感也非常不错。作为一款游戏产品，它并不存在根本性上的设计缺陷，这也是"《怪物猎人》系列"能够如此吸引玩家的原因之一。

但是在这一前提下，《怪物猎人 3 tri G》作为一款首次登陆3DS平台的系列作品，的确存在着一些硬伤。



规格差异

作为一个习惯了PSP平台上"《怪物猎人》作品"的玩家，在刚玩上《怪物猎人 3 tri G》时，要适应不少事情，头一件就是屏幕的大小差距。3DS的屏幕虽然比起NDS有所改进，尺寸上会更大一些，但比起PSP的画面宽度和大小完全不是一个等级，原本在PSP画面中显得非常适合的界面元素，到了3DS屏幕上就显得相当臃肿，原本恰到好处的血槽和耐力槽变成了占据差不多五分之一画面的碍眼元素，更不用提那把画面左边明显挡住了一块的队友血槽。原本不太占地方的快捷道具栏在展开的情况下，跟其他元素合起来，基本上盖住了大半个屏幕，玩家只能靠着余下的空间来观察怪物的动作，加上因为屏幕较小宽度较窄，游戏中的怪物显示比例明显小于PSP版，看起来特别费神。

Capcom并非没有意识到这一点，所以增添了下屏幕功能拼图，玩家可以把几乎所有的界面元素都转移到下屏幕，从而留出更多的空间，让上屏幕可显示范围变大，某种程度上改善了上屏的画面。但这造成的难题是，玩家必须重新熟悉界面的位置所在，3DS上下屏相隔不算远，不过要同时看着两个屏幕仍然是不可能的。然而无论是血槽还是快捷道具栏或是地图都是玩家在游戏过程中需要不断观察的东西，频繁让眼睛来往于两个屏幕之间是非常令人烦躁的事情，更不用说因为下屏幕的画面表现力不如上屏幕，出现了地图显示过于粗糙几乎看不到指针方向，血槽是一格一格回复的情况。

当然，这些界面上的设置问题最终都会被玩家习惯，甚至是克服，而且对应3DS上屏太窄导致观察视野缩小，Capcom还为游戏加入了便利的锁定功能，只需要按一下L键玩家视角会自动正对怪物，比起以往需要频繁地按L键重置中屏幕或者用C手来调整视角，算是有了非常大的改进。但习惯归习惯，如果要问起玩家们是喜欢在一个大屏幕上玩《怪物猎人》还是在两个小屏幕上玩《怪物猎人》，恐怕大多数人还是会选择前者。

水土不服

如果说界面元素和屏幕大小终究是可以被玩家自身所克服的问题，那另外一些出现的问题就只能归结为Capcom对于3DS这个新平台的不适应了。首先最为典型的一个问题，就是掉帧。这是一个游戏中普遍存在的问题，尽管还没有到频繁出现而影响了游戏体验的地步，但是却也没少到能够被完全当做偶然情况而忽视。一般来说，在和其他玩家进行联机狩猎时，许多猎人们都应该会碰到过突发的掉帧问题，最典型会引发掉帧的情况，就是怪物和猎人同时发动有华丽光影效果的招式，例如玩家在对战白海龙时，如果怪物本身使出能够在地面上弧线蔓延的闪电，而在其脚边的猎人正好用太刀发动气刃斩，十有八九就会发生掉帧情况。对于一款动作游戏来说，掉帧是一个很致命的问题，一些需要玩家掌握好攻击节奏才能够发挥威力的武器——例如锤子在遭遇到掉帧的情况下，很可能就会严重影响到玩家的表现，而且正因为情况是偶发性的，玩家就连习惯这种拖慢的机会都没有。对于这个情况，可以理解为是本作画面比起PSP版更为绚丽而付出的代价，但先不论付出这个代价是否值得，画面素质和游戏流畅性之间哪个更重要，Capcom不可能不知道，所以，一个更合理的解释是：Capcom并没有完全掌握好3DS的机能特点，而作为一款投石问路式的作品，《怪物猎人 3 tri G》无可避免地出现了一些技术上的问题。由此也解释了为什么本作并没有网络联机功能，试问一款连本地联机时都会出现掉帧和断线情况的游戏，在网络联机时表现会有多么可怕？

结语

规格不合，水土不服，这就是3DS上首款《怪物猎人》作品的现状，不过它的存在既证明不了3DS不适合《怪物猎人》，也不能说明Capcom技术有限，惟一可以向我们揭示的，是3DS需要一款专门为其度身定做的《怪物猎人》。那，或许就是即将到来的《怪物猎人 4》。

进化度 ♥♥♥　点评人 稀饭

惊喜时刻：第一次真正碰到月迅龙，对方时隐时现的身影和满屏乱飞的毒针让人难以招架，令人惊喜于迅龙这种实力弱小的怪物竟然也有翻身的一天。其后各类新怪陆续袭来，每一头都带来了全新的挑战，足以证明本作在制作上还是诚意充分的。



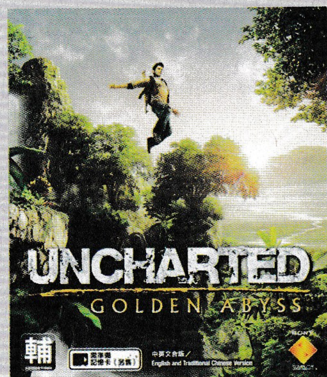
形似神不似

未知海域 黄金深渊

UNCHARTED: Golden Abyss

机种 PSV　厂商 SCE　类型 动作冒险　发售日 2011年12月23日

PSV首发游戏中缺乏"大牌"是个不折不扣的败笔，SCE则把宝压在了这款《未知海域 黄金深渊》上。几乎所有人都对PSV惊世骇俗的画面赞誉有加，《神秘海域 黄金深渊》则是SCE这一套视觉轰炸体系中的王牌，熟悉顽皮狗游戏的玩家都知道该厂一直以做出令人惊艳的画面为长。不过忙于《未知海域3》开发的顽皮狗显然没有时间去亲自操刀这部PSV版的"炫机能"游戏，于是重任交由BEND，顽皮狗则负责传授经验以及对质量把关。



本作在之前的几次展出中，就频频以游戏第一关作为演示，画面乍看上去不亚于PS3版，其实大部分玩家都被一开始的喜悦冲昏了头。本作画面比较PS3版还是有不小的差距，尤其是面部塑造，镜头拉近后就露出了马脚，德雷克那张脸怎么看怎么别扭。好在游戏在场景部分颇下功夫，光影效果出众，如果不硬挑刺的情况下，打个高分还是可以的。

另外一点为人诟病的地方就是游戏场景实在不够丰富，从之前宣传图来看，不少人以为游戏只有丛林这一种场景。实际游戏中虽然有不少室内探险，但明显含金量比起3代的沙漠、海船等差了好几个档次。本作探险虽历经了多个地方，不过大多还是由树叶、草组成的森林，看上去不免觉得有些雷同，当初的惊艳也彻底化为了审美疲劳。

再来说说本作的操作，游戏在宣传阶段，制作人就颇为得意地炫耀游戏的攀爬触摸功能。实际上，玩惯了的人还是喜欢传统操作，触摸攀爬虽然可以一定程度上增加操作的稳定性，不过最终难免沦为鸡肋。寻宝方面在用到触摸功能擦去宝物上的灰尘等颇有新意，也让寻宝的乐趣大增，不过此类的要素都是为了赚取玩家的新鲜感，等热乎劲过去，也就不再具备吸引力了。战斗部分的操作算是为掌机做了最大的妥协，PSV即便有双摇杆，但在精确度上还是有些吃不透，本作在这种情况下特意在瞄准时加入了六轴感应，通过"移位"便可进行细微的瞄准操作，不客气的说，本作如果没有这个系统，那枪战环节顶多只能打5分。至于两场BOSS战的QTE战斗，实在是既无趣，又冗长，关键很容易识别失误，玩家不得不连续划动触摸指令才能成功，不得不说是一种折磨。



正统《未知海域》之所以能媲美电影，仅有画面不行，还需要完全不亚于电影情节的表现力以及演出效果。本作在这方面颇有些形似神不似，几处"精彩"情节缺少了正统作品中的张力，你无法在本作中感受到那些将心提到嗓子眼里的环节，虽有意渲染，但都平淡了一些。

尽管游戏有颇多弊病，不过笔者仍然希望以正面评价来宣扬这部作品，毕竟这款游戏在画面上绝对是目前的掌机界翘楚，流程等内容都可以打个高分。如果可以再努把力，做个网战模式，多和顽皮狗原制作组取取经，那PSV版《未知海域》系列化还是值得期待的。

> 感慨度 ♥♥♥　点评人 华尔兹
>
> **囧囧时刻：**游戏的收集要素颇多，要全部收集需要下一番功夫，由于数量过多，制作组干脆将宝物类型进行了分类，甚至要收集猴猪马羊之类的动物雕像，实在颇有凑数之嫌，笔者看到后也不禁变成了一张囧脸。

重量，但并非不重质

无双大蛇 2

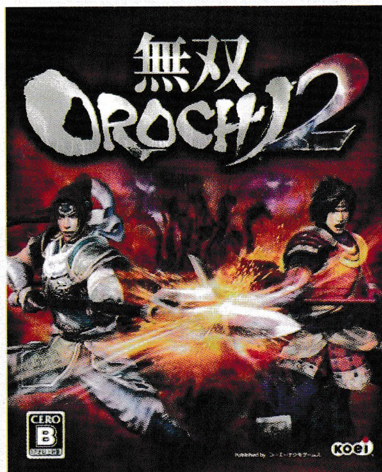
无双 OROCHI 2

机种 PS3/X360　厂商 Koei Tecmo　类型 动作　发售日 2011年12月22日

有玩家数过2011年间KT推出过多少款《无双》吗？不数不知道，一数吓一跳，平均下来每月一款《无双》绝对妥妥的。如此高的频率，就算是再铁杆的《无双》爱好者，也没有精力和财力全部搞定。不过如果你只想玩2011年最优秀的一款，那么我强烈推荐《无双大蛇2》。

《无双大蛇2》和如今绝大部分《无双》不太一样，它没有太明显的缺点。需要强调的是，游戏的技术力确实一般，手感也谈不上比其他《无双》高明多少，不过除掉这些全系列都有的毛病，本作还真是找不出什么缺点，充其量也就是高难度下互相对秒有点无聊（也可以理解为刺激）。相反，它的优点倒是一找一大堆，而最让FANS无法拒绝的一点就是游戏中数量庞大的武将出场阵容。《三国》加《战国》就有百来号人，更何况游戏还收录了不少来自于《无双》之外的游戏的角色。有人戏称本作其实是Koei Tecmo全明星大乱斗，其实如果《无双》的角色少一半，而非《无双》的角色翻一倍，这么叫还真是没问题。

个人感觉《无双大蛇2》的制作思路更接近于《战国BASARA》系列"。《战B》的特色是强者如云，每个人有N多神招，打起来感觉角色之间差异巨大。再加上老卡一贯的出色手感，绝大部分角色砍起来都分外过瘾。而"《无双》系列"在动作设计方面一向小心谨慎，角色虽多，但来来回回都脱不出大致范围。在《无双大蛇》的前两作里，设计者已经敢于设计出很多逆天的BUG人物，而在本作里其设计思路更加大胆，基本上没有弱角色，每个角色在合好兵器、配好技能后都可以横行无忌。而且不同的角色的必杀技（指无双技、R技、EX攻击这种大招）也设计得更加鲜明，如此一来130多名角色就真正有了让玩家去逐一熟悉的动力。不得不说这是一个非常大的进步。



就我个人而言，本作最失败的地方在于成就/奖杯的设计。倒不是说成就/奖杯一定要设计得非常简单才算优秀，我认为一个游戏的成就设计能够与游戏的正统玩法结合，才可以说是成功的设计。本作的成就重头要求玩家刷满全角色的熟练度，而熟练度的提升方法是杀杂兵，这个设计就明显是要求玩家额外去刷的。如果能改成贵重品必须在修罗难度下以特定角色获得，再增加一些有技术含量的成就，那本作的经典程度还将进一步提升。





> 满足度 ♥♥♥♥♡　点评人 纱迦
>
> **惊魂时刻：**当我获得了游戏的倒数第二个成就后，我已经将手指放在截图键上准备截下白金成就跳出的画面了。没想到我等了十分钟都见到白金成就跳出，期间我甚至又过了两关，还是不见踪影。绝望之下我退回标题画面，这时白金成就终于跳了出来。搞了半天，白金成就是一定要回到标题画面才会出现的。

一种回归本源的立体式恐怖

生化危机 启示录

バイオハザ-ド リベレ-ションズ

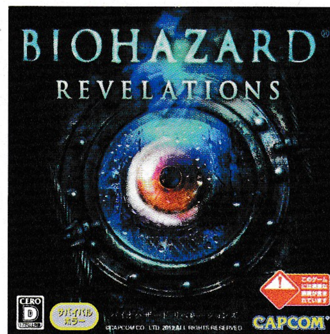
机种 3DS　厂商 Capcom　类型 动作射击　发售日 2012年1月26日

每一个阴影，都仿佛藏着敌人、每一堵门后，都仿佛有着危险、每一道转角，都仿佛带着陷阱，这种曾经专属于恐怖游戏的体验似乎已经在《生化危机》系列"最近的作品中流失了，敌人都成了只会凑到主角面前，站成一堆等着被打出硬直让体术一招放倒的移动沙包。他们当然也会攻击，有很多招数还会致主角于死地，足够让跟他们对战的玩家心跳加速，但是，那种曾经对暗处疑神疑鬼，每进入一个新房间都要神经紧绷的体验似乎再也回不来了。在赋予了玩家更为爽快和刺激的游戏体验时，"《生化危机》系列"近年的新作无可避免地丢失了一些优良的传统。

这是革新的代价？还是Capcom在制作理念发生改变时所造成的必然结果？又或是传统的恐怖元素早已经无法满足玩家们的需要了？无论答案是哪一个，显然在系列的新作《生化危机 启示录》中，都可以得到一定程度上的解答。恐怖手法或许会过时，但感觉却是不会变的，所以在本作的开头，



我们似乎再一次看到了"《生化危机》系列"回归本源的可能性，昏暗无光的游轮内部，狭窄的环境空间，突然从暗处传来的诡异声响，和手枪里面区区几颗子弹，无助的恐怖感涌上心头，感觉极其令人难忘。



可惜，时代终究是变了，Capcom的游戏制作理念也发生了根本性的变化，于是，在经历过一段令人印象深刻的开头后，游戏的风格又因为场景中相对充足的弹药，合理的药物补给分布和扫描枪带来的额外好处而迅速地从恐怖冒险游戏变为了动作射击游戏，大量的火爆场面一再出现，玩家需要担忧的不再是游戏用环境构造出来的沉重心理压力，而是如何在各种突然情况纷袭而至的情节中凑拼出有点支离破碎的故事线。随着机关炮轰鸣，火箭弹乱飞，大体型的敌人顷刻间灰飞烟灭，就连最终BOSS也在玩家充足的火力面前显得不堪一击。《生化危机 启示录》用开头给了玩家们回归恐怖游戏路线的希望，却用整个后半部分的内容把这个希望碾压至粉碎。

仅仅从一款游戏角度来评判，《生化危机 启示录》毫无疑问是一部好游戏，继承自《生化危机4》的射击系统手感良好，还加入了移动射击功能，敌人摇摇晃晃的移动方式也提高了打偏的可能性，对玩家的枪法提出了更高的要求。剧情虽然有讲得不通透的地方，但起码给足了悬念，采用多主角的方式也把系列的叙事方式提升到了一个新的高度。

不过，这些荣誉，这些赞赏，这些优点，都只属于一款成功的，非常符合主流游戏风格的动作射击游戏，而不是一款恐怖游戏。无论我们是否承认，无论我们是否接受，无论我们是否在意，曾经的《生化危机》是再也回不来了。

恐怖度 ♥♥♥♥　点评人 稀饭

怀念时刻：本作和系列之间作品的联系不是特别密切，故事的前因后果基本都是独立存在，不过在玩家第二次前往死去的瑞秋所在的房间，并且看到变成怪物的她出现于房间外时，心中是否也涌起了游玩初代游戏时体验到的恐怖感？此后瑞秋几次纠缠玩家，带来的恐怖感也颇有当年的追踪者风范，这也是本作中最能令人感到系列前期作品风格的地方。

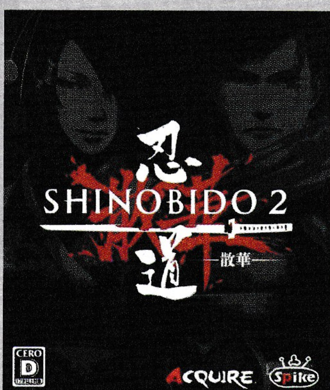
血祀散华

忍道 2 散华

忍道2散华

机种 PSV　厂商 Spike　类型 动作　发售日 2011年12月17日

说到"《天诛》系列"，想必玩家们都不会觉得陌生，而"《忍道》系列"也同样是由Acquire公司所开发的一款忍者题材的动作游戏。本作是继05年PS2版的《忍道 戒》和06年PSP版的《忍道 焰》之后的系列正统续作。相比起"《天诛》系列"而言，"《忍道》系列"追求的是更自由更爽快的忍杀体验，虽然后者的任务深度和剧情饱满度都不如前者，但在这个充斥着车枪球等商业化的游戏年代里还能在掌机平台上体验到一款忍者风的作品实属不易。

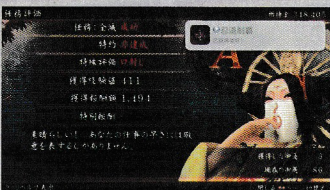


硬伤

种类丰富的任务是"《忍道》系列"的一大特色，本作中有侦察、输送、强夺、诱拐、决斗、暗杀、护卫等十多种性质不同的任务，具体的完成方法也不尽相同。制作组对任务长度的拿捏不够到位，每个任务的完成时间控制在5-10分钟以内，正是这短短的几分钟影响了任务的深度，玩家往往刚从任务中获得扮演忍者时的临场感，任务便戛然而止。此外，游戏的流程是以"一天"作为单位进行计算的，每天的任务列表都会刷新，一眼看去似乎和前一天的完全不同，但实际上只变更了委托的势力和为数不多的场景，而且内容主要锁定在暗杀、全灭、决斗、侦查这几类里边，像采集、侦查、决斗类的任务少之又少，重复次数多了容易让人产生疲惫感。好在不定期出现的连续触发型以及对象特殊的任务来稀释一下越演越浓的重复感，才不至于让流程陷入千篇一律的窘境。

矛盾的系统

高评价一向是各位忍术皆传的达人们追求的目标，本作的评价从最低的E到最高的SS共分为7个级别，其中影响过关评价的主要因素有血祀杀法的杀敌数、是否被敌人发现以及被发现后是否有灭口、耗费的体力值、已经任务完成时间。前面几项都不难达成，惟独时间这一栏严重地破坏了整个评价系统。由于任务内敌人的配置是随机的（话虽如此，有时还是会重复），因此想通过背版来快速地完成任务几乎是不可能的事，这就硬性要求玩家根据屏幕左上方的指南针，无视实际地图中的一切，迅速前往目的地干掉目标结束任务。这样一来确实很快，但这又与杀敌数产生了矛盾，如果只完成目标而不清理目标以外的敌人，杀敌数不够又直接影响到最终的评价。举个例子，执行暗杀类的任务，指南针只会死板地朝向目标所在的方向，想拿高评价必须保证速度和杀敌数，虽然地图不大，但敌人配置在哪个地方不经过一番搜索是绝对找不到的，等你把敌人找出来逐一血祀掉，耗费的时间又达不到高评价的要求……



亮点

说说硬件在本作中的表现。触摸屏的设计非常体贴，只要点击杀气图标，镜头就会自动调整至以目标为中心的视角，让玩家不用再像以往一样畏首畏尾的行动。右摇杆用来调整视角的设定恰到好处，游戏时无需时常进入主视角来观察敌人的位置。此外右摇杆可以说和触摸屏相辅相成，先点击杀气图标，再通过右摇杆调整视角，接着点击屏幕中的斩刹图标，就能一气呵成地解决掉远处的敌人。虽然有着各种小瑕疵，但作为PSV的首发游戏之一，《忍道2散华》的整体素质可称得上一款佳作。

有爱度 ♥♥♥♥♥　点评人 狼来了

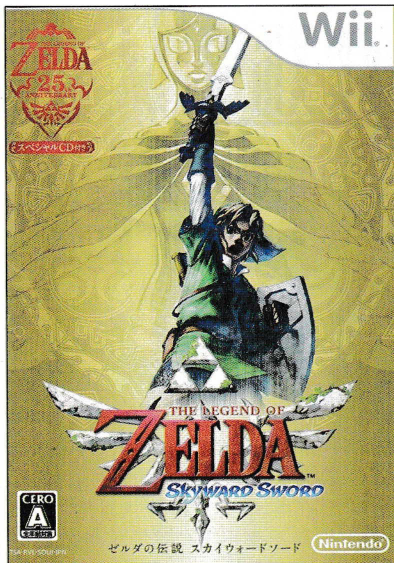
郁闷时刻：虽然在PSV的奖杯一览里查看到所有奖杯的入手方法，但部分说明非常隐晦，玩家也很难在游戏中找到蛛丝马迹。为了刷"口封じの鬼"这个奖杯，笔者打通了10多遍游戏还是没能拿到。直到某天完成一个普通任务后突然弹出了这个奖杯，终于入手白金的狼既兴奋又无奈，要不是那不清不楚的说明，4周目就能拿到白金了。

奇幻之旅，由此开始

塞尔达传说 天空之剑

ゼルダの伝説 スカイウォードソード

机种 Wii 厂商 Nintendo 类型 动作角色扮演 发售日 2011年11月23日



不知不觉间,《塞尔达传说》这个系列已经迈入了第25个年头。这部与同门的"《超级马里奥》系列"齐名游戏品牌,自发售以来几乎没有缺席任何一款任系主机平台。提倡全新游戏理念的家用机Wii发售后也没缺这个系列保驾护航。不过继那部新老两个平台同时发售的《塞尔达传说 黄昏公主》之后,Wii平台上就再也看不到任何一部塞尔达作品了——哪怕是复刻或重制。这种待遇无论是对自家最优秀的平台还是对一款知名系列来说实在太不公平了。当然,前提是这部《天空之剑》没有面世。这部开发期从系列20周年纪念一直搞到25周年纪念的作品到底有没有得到玩家认同?我想玩过的玩家肯定心里有数。

充分运用体感的操作

也许很早以前我们就意识到Wii的手柄并不灵敏。虽然Wii平台上从来都不缺靠模拟攻击动作来战斗的游戏,但它们要么就是动作捕捉精度不足而难以控制,要么就是做出妥协掺入一些传统的操作,为此任天堂才推出WiiMotionPlus这个周边,本作也得以在这个周边的帮助下,实现了最完美的游戏体验。游戏中玩家并不需要大幅度挥舞手柄,林克也能做出相应方向的攻击——相比起当年的《黄昏公主》有了质的飞跃。其次,打开菜单选择道具,游泳,拉弓瞄准等等一系列动作都能精确捕捉,随时调整手柄准星的设定更是体贴入微。

系列史上最庞大的世界观

本作从"《塞尔达传说》系列"剧情的时间线上是最早的,讲述了海拉尔王国以及圣剑的诞生。但并不代表本作的世界观因此而变得浅薄,恰恰相反的是,本作的世界观设定在系列作品中是最庞大的,故事的开端便围绕着女神海利亚封印了终焉之者的传说而展开,在这个传说的推动以及圣剑精灵法伊的指导下,林克踏上了寻找失踪的塞尔达之旅。

游戏的剧情中虽然离不开拯救塞尔达,打倒大魔王这种套路,但本作与以往作品不同,这次事件幕后策划的不是什么大魔王,而是塞尔达本人!随着剧情的推进,林克会数次遇到塞尔达,但后者仿佛有事相瞒般四处躲避林克。当林克历尽艰辛万难来到过去的时之神殿之后,塞尔达才将整个计划娓娓道来——海利亚女神为了封印终焉之者而殒命,塞尔达就是女神的转生。为了消灭终焉之者,她必须选出一位具有勇者资质的少年,将其磨练成为真正的勇者,然后让其寻找能够战胜终焉之者的三角力量。林克从一开始追寻塞尔达的去向,到解开时之门的封印,全部都是塞尔达,或者说是女神海利亚所安排的,而寄宿在圣剑中的精灵法伊则是指引林克按照这个剧本走下去的向导。

游戏中期玩家会来到拉奈尔矿山这个地区——这是笔者最喜欢的地区。当我们刚踏足这片荒凉的地区时便会发现,在很古老的过去这里曾经存在过非常先进、繁荣的机械化文明时代,但随着时间的推移,荒漠化摧毁了这个文明,原本的绿洲、海洋也都被一篇黄沙所覆盖,只留下曾经存在过的机械人残骸以及失去作用的设施机关。探索这个地图的时候并不是要玩家穿越时空回到过去,而是巧妙地利用了时空石这种设施,令局部的场景回到过去,当然这也会令已经失灵的机关或已死亡的敌人重新复活。透过这种局部的时空变化,两个不同时代的差异会同时呈现在玩家面前,从而带来强烈的视觉冲击。这个地区的过去曾经有着怎样的文明?又是什么原因、什么时候走向衰落并且覆灭呢?——冒险的过程中我们会不断地提出这些疑问并对此产生各种猜测和臆想。正是这种巧妙是表现手法,《天空之剑》的世界才显得更加奇幻和神秘。



崭新的游戏模式

本作的游戏模式并不局限于解谜、战斗这种重复单调的循环。制作人大概是明白到谜题就算设计得再精妙,复杂繁琐的劳动长时间下来还是会令人产生厌恶感。因此游戏在这个循环之外增加了很多的游戏模式。比如追击亡灵海盗船、空战等就是模式上革新的体现。其中最令人印象深刻的要数4个试炼关卡,玩家在试炼的过程中无法进行攻击,而且一旦受到敌人的攻击就会马上失败。在这样的条件下,玩家要在限定的场景中搜集齐15颗露珠,每拿到一颗露珠之后玩家就会在一定时间内进入隐秘状态。而试炼关卡中敌人主要分两种类型,一种是"守护者",通常状态下守护者会对林克穷追不舍并发动攻击,但进入隐密状态之后就会回到原地停止运动,这时候场地内就会出现另一种敌人——"监视者"。它们会在一定的范围中巡逻,当然部分也会追击林克,一旦被它们的光线照到隐密状态便马上解除,这时候大批大批的守护者就会对林克进行围剿。这种模式颇有潜入类游戏紧张感,一旦被发现,面对成批围追堵截的敌人恐怕每一位坐在显示器前的玩家都会心跳加速吧。

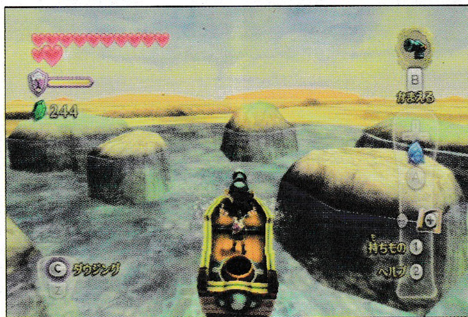
结语

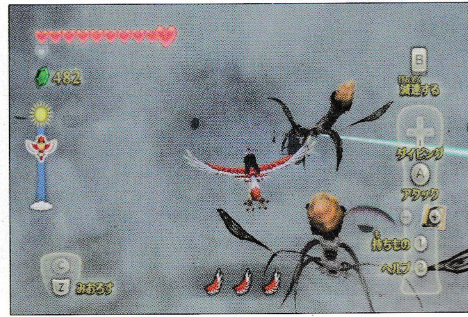
在当今高清大作泛滥的时期,塞尔达传说虽然因为"基因"上的问题无法以高清的姿态展现在众人眼前。即便如此她还是让世人见识到,追求游戏性的标清作品能走到怎样的高度。5年的空白期漫长而难熬,但任天堂最终还是给玩家带来了一份令人满意的答卷,给Wii这台主机以及她所标志的一个时代作出了完美的诠释。

耐玩度 ♥♥♥♥♥ 点评人 宇宙

绿帽时刻: 林克走偏整个大陆追了三块版图好不容易见到塞尔达,但结果还没搞清楚情况就让人家跑了,但这还不死心。追到了天涯海角,顺路推倒了打酱油的大魔王后好不容易要迎来结局,却还是只能眼睁睁看着塞尔达跟别人上演一场催泪的离别剧——所以说没就事别整天带着绿帽子啊!







我似乎嗅到了一丝阴谋的味道……

最终幻想XⅢ-2

FINAL FANTASY XⅢ-2

机种 PS3/X360 厂商 Square Enix 类型 角色扮演 发售日 2011年12月15日



《最终幻想XⅢ》三部曲

现在回过头来看看当年的《最终幻想XⅢ》，它一切的一切，那些令人褒贬不一的设定仿佛都得到了合理的解释：为什么从头到尾的一本道，为什么要用那么长时间来进行教学……原来整个《最终幻想XⅢ》就是一个当正式版进行售卖的教学模式！各位同学明白了吗？明白了的话就请购买《最终幻想XⅢ-2》，你在《最终幻想XⅢ》里得不到的一切，我们都会在这里让你满足哦。

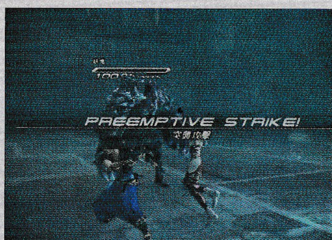
确实如此，本作有着超多的隐藏要素，超多的分支剧情，还有一个绝对杀时间的怪物捕获以及培养系统。隐藏迷宫（流程里走不到的地方就姑且算隐藏迷宫吧……）多达10个，分支结局（虽然都不是啥好结局，或者说其实都不算是结局）多达8个……觉得上一代隐藏要素少的同学们，你们满意了吧？好在本作没有装备收集什么的，两个赌博项目也基本属于可玩可不玩，否则真有可能一个游戏玩上四五个月还完美不了。

游戏的系统基本上没动，虽然细微的调整能让人感觉到有所不同，但是无论怎么看，其实本作都可以毫无违和地放到前作里面，如果能编出一个圆满的理由，那么时间转折点系统也可以放在游戏里，这样两作就可以“完美地”结合成同一款作品，甚至有时候我觉得，可能这两个游戏本身就是一体的，但是被SE生生砍成了两款作品。

从剧情上来讲，本作也是紧接着前作。平心而论，开头部分的剧情还算是出乎意料（可惜已经在之前被透了个一干二净），各种穿越剧情也做得比较合情合理，但是，令人愤怒的是这游戏的结局根本就没做完！塞拉干了些什么？穿梭时空拯救世界。但是结局告诉你其实她什么都没做，而且貌似还把事情搞得更加糟糕。更令人发指的是本作超级坑爹的隐藏结局（我拒绝承认这玩意是结局！）中非常直白地暗示了肯定还有后续的结局，至于后续的结局到底是《最终幻想XⅢ-3》还是DLC，目前还不得而知，总之，本作是一定有后传的。

联想到神龙见首不见尾的V13，我们有理由相信这三部作品很可能是讲的同一个故事，水晶神话中提到的法尔希的诞生始末、神的恩怨、神的使命……前作没交代，本作隐隐约约提到了一点，那么下一次出现的时候，水晶神话必然会现出全貌，不然人家辛辛苦苦设定出的很带感的水晶神话岂不是要彻底埋葬于历史的尘埃了么……

虽然有一种被SE玩了的感觉，不过我还是会玩下一款带真正结局的作品的，毕竟总不能被这个半调子的结局搞得不爽一辈子吧。



鸡肋还是鹅肝

这里说的是怪物捕获和培养系统，本作只有两名主角，所以必须上一个怪物凑足三人阵型。不过可以很惭愧地告诉大家，尽管本作一共有上百个可以收服的怪物，但是我从头到尾用过的还不足十个。

首先是怪物能力的问题，有时候怪物们的能力明明强出我方角色很多，但是打出的伤害值却不及我方角色，不知道是不是因为抱着“本是同根生，相煎何太急”的想法在放水。更“可恶”的是怪物同伴们的攻击方式基本上没有什么不同，本来还期待怪物们能用比较特殊的攻击方式或者特殊的我们学不会的技能进行战斗的。而一些本身会使用特殊攻击方式的敌人在捕获过来之后却忘记了原来的攻击方式，这样一来，怪物种类虽多，不过都是披着不同外皮的同一角色罢了。怪物同伴真正的存在意义其实就是可以让我们用一些自己永远学不会的新鲜技能，可惜的是这点乐趣被抹杀了。

不过本作值得夸奖的是培养怪物的方式，通过不同的道具培养能力倾向不同的怪物，加上本作改进的人物培养系统，使得本作在培养人（怪）物的时候乐趣十足。怪物还有一个和人不同的地方，就是成长类型，早熟、成长良好、大器晚成……不同的怪物砸不同的道具，多样化的培养还是比较令人沉迷的（不过就是培养出来能力超高的怪物还是很会放水的……）。

后续以及展望

本作没完，所以关于后续作品到底会以什么形式推出的讨论还在继续。不过，个人意见，干脆就不要再出什么《最终幻想XⅢ-3》了，直接把一切的结局扔到V13里好了。

其实作为一个续作，本作是非常失格的，不仅没有填上前作的坑，还挖了一个超大的新坑，而且系统几乎无改动，怎么看怎么觉得其实这两作应该合体才对。所以干脆就把系统跟《最终幻想XⅢ》有很大不同的V13当做系列的收尾，这样总比单出一款《最终幻想XⅢ-3》强，至少能平息粉丝们的愤怒。至少，人家不用多花一遍钱，本来对于粉丝来说，多花钱买一张《最终幻想XⅢ-2》就觉得够坑爹的了，如果再买一张《最终幻想XⅢ-3》，兴许会暴走的吧……

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 金馆长

泪流满面时刻： 花了很长时间收集到所有的时间断片，怀着超期待的心情秒掉最终BOSS，然后看到了隐藏结局，然后……就没有然后了……





老玩家什么的最不值钱了

灵魂能力V

Soul Calibur V

机种 PS3\X360 厂商 NBGI 类型 格斗 发售日 2012年1月31日



从很多年前开始，"《灵魂能力》系列"就一直是世界上最强的刀剑格斗游戏，系列累计销量早已突破千万大关。"《灵魂能力》系列"受玩家喜爱的原因很多，比如靓丽的人设、精美的画面、出色的系统、丰富的要素等等。而在这些因素之中，最令人称道的便是剧情，从DC版《灵魂能力》初代开始，游戏便拥有了一个极其庞大的世界观，每个角色都有着属于自己的剧情。其故事之宏大、内容之精彩，甚至比绝大部分角色扮演游戏还要强。下文将《灵魂能力》简称为《SC》，对应系列的第几部作品则以阿拉伯数字表示。



新手看过来

游戏的画面拥有3D格斗游戏中的顶级水平，角色的整体外型非常真实，脸部更是有可以媲美真人轮廓的真实度。游戏中的场景也十分华丽，不论是在废墟中还是瀑布旁都能感觉到背景是真实的，并不是死板的一张纸而已，搭配上柔和的光影效果，令人忍不住用眼睛去挖掘场景中的每一个细节。值得称赞的还有流畅的动作表现力，本作在动作的敏捷程度上有所提高，施展招式的流畅性和连贯性也成了图像呈现的一大挑战，制作组处理得非常完美，角色的对战一气呵成，没有间歇感。

操作是格斗游戏间区别的独特亮点，没有接触过这个系列的新手可能在开始游戏的时候会感觉非常不顺手，因为系统专门设置了"防御键"，这也正是本作的特点之一。作为一款刀剑格斗游戏，顾名思义就是所有正统角色都是使用武器作战，并非传统格斗游戏的以拳头为主。另外系列的"8方向移动系统"是让玩家通过前后上下等方向的移动来延伸出更多的打法和战术，这一点在以往的作品中对新玩家来说是非常大的挑战，而本作则将以极为讨巧的方法加入了"快速移动"这个系统，只要迅速地输入上上或下下，角色就能以极快的速度进行侧移，操作难度极低，回报却非常大。至于系列特色般存在的Ring out，也依旧是初学者们干掉老玩家的捷径之一。

最引人注目的，便是全新引入的"勇气之刃（简称BE）"和"必杀之刃（简称CE）"系统，玩家可将它们理解为2D格斗游戏中的必杀技，不但可以单独使用，也可以用来打连段或者插动，用法比较简单，而且威力巨大，在危急关头经常能起到一发逆转的作用。部分BE和CE的判定强悍，就算初学者也可以通过简单的指令来"凹招"。另外以往复杂的复合按键也得到调整，最明显的就是删除了A+K的复合指令，对初学者来说是非常体贴的。

让新手们眼前一亮的还有从《SC3》登场且一直沿用至今的"自创武将"系统。进入对应的模式后玩家可以选择编辑系列的正统角色或者创建全新的角色。前者的限制较以往作品少，之前不开放的1P造型编辑功能在本作中也得以解除。如果玩家选择创建新角色的话就可以进行全方位的编辑，从头到脚都能进行非常细致的调整，不但可以编辑人物身体特点和面部特点，还可以给人物搭配各种盔甲和武器，如果喜欢还可以加上兔耳猫耳这种萌系的装饰品。新创建的人物在对战模式中可以自由选择，使用自己设计的独一无二的角色去和线上线下的朋友对战确实是系统的一大魅力。

老玩家哭哭

如果我说《SC5》的剧情表现力是该系列中"最好"的，相信没有多少人会提出异议。不过，以表现力换来的"最好"，却又失去了往昔的味道。故事发生在《SC4》的十七年后，剧情围绕着系列中人气女性角色圣战士"索菲蒂亚"的儿子"帕特洛克罗斯"和她的女儿"琵拉"展开，在故事中充满了仇恨和杀戮。在故事模式中玩家不可以自由选择角色，玩家需要根据剧情的发展使用对应的角色进行战斗，在剧情中跑龙套的角色不少，更不用说大部分至始至终没有露脸的角色。如果你是一位初次接触系列的朋友，那么包含全程语音、以插画交代剧情再加上穿插其中的精美CG动画以及感人的结局而构成的故事模式，想必不会令你失望；而作为一位系列的老玩家，在习惯了以往作品中选择自己喜爱的角色，欣赏属于他们专属的剧情时，在打通本作的"姐弟情"剧情后是否还天真地以为会追加其余角色的专属故事？

从《SC3》开始，每当提到作品中那丰富的线下内容时，单机玩家们总是津津乐道地讨论着《SC3》的编年史模式、《SC4》的刷塔、反观《SC5》带给了我们什么新的创意呢？那就是令新老玩家都捧手柄，难以以常规打法通过的传奇之魂模式以及240场与CPU对战的快速对战模式。也许你会说本作的快速对战和前作的刷塔相似，而且无需考虑复杂的装备配点，这点不可否认，但枯燥无味的240场"打电脑"和取胜条件多种多样的刷塔，你更钟情于谁？也许你会说新手就喜欢单纯爽快的对战，如果还要附带杂七杂八的胜利条件，那就太不照顾新手了。至于喜欢线下单机内容多于与人对战的老玩家，他们的感受似乎不在制作组的考虑范围内。

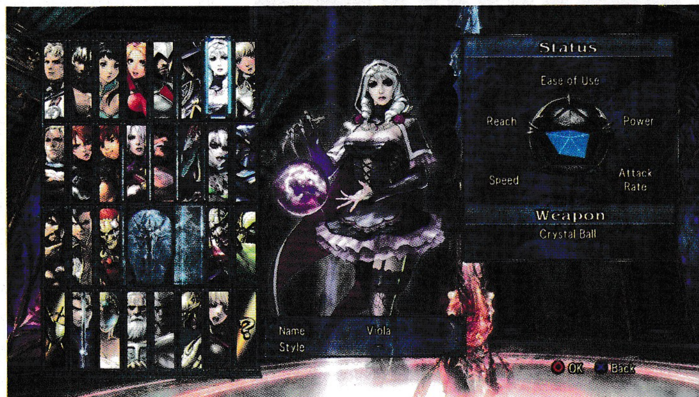
"删角色"也是让老玩家诟病的地方，集体消失的韩国众、圣战士姐妹花（游戏中登场的索非蒂亚其实另有其人）、镰刀死神、从前作才正式加入的艾米等等都让喜欢他们的粉丝痛哭流涕。虽然柴香华、多喜等角色的流派后继有人，但老玩家的感情难以寄托在这群新力军的身上，而大部分连任的角色，招式上也被删得乱七八糟，新手确实会因为不用花太多的时间记住招式的动作和性能而更容易入门，但供老玩家研究的配招也因此而大幅减少。从以上的种种情况不难看出，《SC5》是一款为了招揽更多新血的加入而抛弃了系列、核心玩家的作品。

尾声

作为一个系列，若想存活下去，拉拢新玩家是不二的选择，但请制作组也不要放弃陪伴系列一直走过来的老玩家，尽管他们只占了玩家总数的30%甚至更少。说到对战系统，本作可以说经过极大的改动，像即时防御、快速移动、BE和CE、伤害修正等系统都需要新手去学习，老玩家去适应，至于改动后是否成功，笔者保留意见。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 狼来了

悲情时刻：从《SC》到《SC4》，狼的主力角色都为女王——伊莎贝拉·瓦伦丁，俗称艾薇。她在本作中依然保持了每代必变的传统，前作中拥有4个构架的她，在《SC5》中被删除了除剑构以外的所有构，虽然能通过长按指令来使出以往鞭构的动作，但也只对应极少数的招式，此外绝大部分实用的招式都被删除，单招伤害也低得一塌糊涂。对于这些莫名其妙的修正，制作组作出了解释：删构删招是为了降低她的上手难度，这样一来就能让更多喜欢艾薇的玩家选用她。

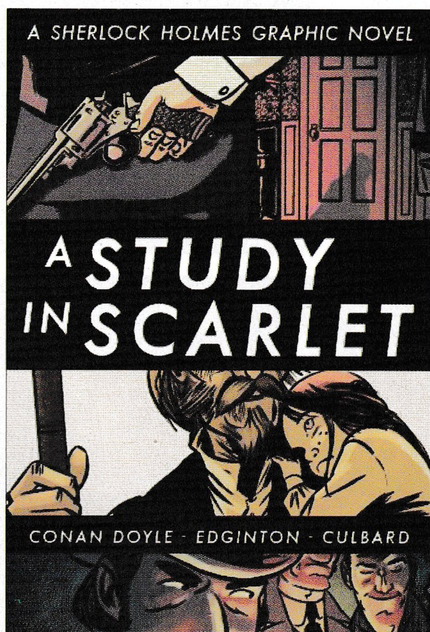


文 菜菜子

美编 心の永恒

传奇永不终结
不朽的大侦探福尔摩斯

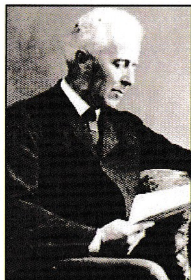
一八八七年年初，英国南海城(Southsea)里一个青年医生，正对着放在他书桌上的一迭稿件发愁。最上面的一张纸写着这部中篇小说的标题：《血字的研究》(A Study in Scarlet)，其余的部分因为多次邮寄、被翻阅、被随意地丢置，已经有些污损。医生在这部小说上耗费了大量精力，也自觉是目前为止自己写得最好的故事，结果连投几家杂志社都被无情的否认。其中一家的理由甚至是“作为短篇太长，作为一本书又太短”。



▲漫画小说《血字的研究》

医生苦恼地想，他的本业是医学，可是行医的收入一直非常微薄，仅能维持生活，说不清这是由于他医术不精，还是人缘不好。但亚瑟·柯南·道尔(Arthur Conan Doyle)是个与众不同的年轻人，有着与众不同的经历。在爱丁堡大学时，他的讲师约瑟夫·贝尔(Joseph Bell)大夫，曾鼓励自己的学生们对病人进行细致入微的观察和逻辑推理，从最容易被忽略的细节中寻找更多的症状，以确定病因。因为病人常常对自己的所作所为撒谎，以掩盖某些丑行(比如嫖妓)，或者单纯只是出于马虎，而忘记一些关键性问题(比如曾经服食某种药物)。贝尔大夫将自己的观察天赋发展成系统的演绎法，在火车上他可以悄悄说出同车厢每个素不相识的乘客的职业，只凭听到人敲门几下就知道此人为何而来，能在病人开口之前列举对方的症状和痛苦。

“这不是魔法，是科学。”当一切都解释清楚之后，似乎的确很简单——人们的外表上带有无数容易被忽略的印记，军人的步态、矿工的肤色、鞋匠裤子上的磨损、有病痛的妇女特殊的坐姿，但正如那个声名响彻全世界一个半世纪的大侦探批评世人时所言：“你们只是看，却没有观察！”


▲约瑟夫·贝尔

事实上，在真实的人生中，贝尔大夫的确部分地充当过侦探的角色，至少曾为苏格兰场担任法医，而被他挑选为自己的书记员的柯南·道尔有很多机会参与他的工作，观察他的言行。尤其考虑到柯南·道尔在南非的布尔战争中当过军医，这大概就是日后那两个再著名不过的高矮搭档的起源——一个稀里糊涂、忠诚可靠、参过军的医生朋友，和一个瘦削清矍、智力超群、有点偏执狂的大侦探。或者用我们熟悉的话说：约翰·华生大夫与他的好基友歇洛克·福尔摩斯先生。


▲柯南·道尔半身照

曾有人开玩笑说英国人只有三个故事，被翻来覆去不断地炒冷饭：亚瑟王、福尔摩斯和开膛手杰克。也有说法为“每个有志气的英国男演员都会想扮演哈姆雷特和福尔摩斯”。反正对于大侦探今时今日的辉煌，这种延续不断、并且仍将延续下去的狂热追捧，不需要再用任何语言去形容。从原旨主义者对原著精细到一字一词的解读，到无数跟风模仿的同人和续作，从人为创造出来的贝克街221号B的大侦探故居，到上千部与之相关的影视作品和七十多位不同的扮演者，从腐女们对“小花小福”之间若有若无的基情着迷的尖叫，到开侦探小说一方先河的故事表现和人物塑造，那个在诞生之初曾那样难产、差一点就要被埋葬在退稿堆里的人物，是如此地生动，如此地令人着迷，以至于再也没有任何一个人类，能与这种不老不死、永远鲜活的生命力相提并论。当柯南·道尔让福尔摩斯在《红发会》中引用福楼拜写给乔治·桑的信时(“人类是渺小的，著作才是一切”)，是否已经预见到了他自己将和他那些美妙的故



▲贝克街221号B福尔摩斯博物馆，推理迷们的圣地。

事，和福尔摩斯先生一起永垂不朽呢？

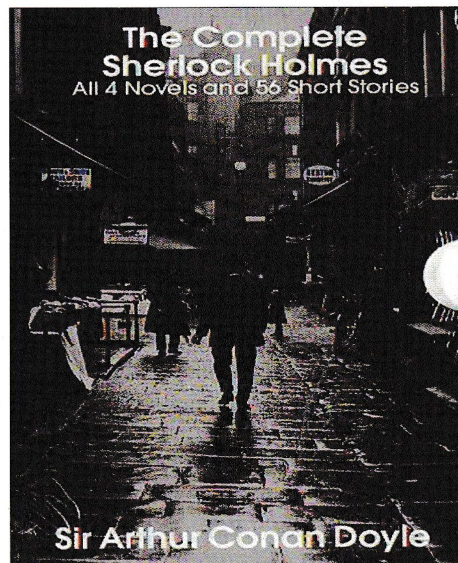
话说回来，那篇在一八八六年四月就写成的《血字的研究》，一直拖到一八八七年的圣诞节才得以发表。之后又过了整整两年多，才又有杂志社注意到福尔摩斯先生的与众不同，写信来向柯南·道尔约稿，于是《四签名》在一八九零年问世。这一次，他终于一鸣惊人。并如愿以偿地成为职业作家，摆脱了小城医生的拮据生活。更多的杂志跟风而来要求更多的福尔摩斯故事，而且稿酬出奇地优厚。在一个一星期两英镑就能雇佣一个文员、一个单身女性一年八十磅就能过上体面生活的时代，柯南·道尔每写一个短篇侦探故事，就能得到五十磅，后来甚至涨价到将近一百磅。在我们这些生长于商业社会，看着受欢迎的日本漫画没完没了地连载，收视率高的美剧一季接着一季地拍下去的人眼中，柯南·道尔应该很满足于和他的大侦探为伍，但事实却奇妙地并非如此。

柯南·道尔几乎很快就厌倦了福尔摩斯，厌倦到毫无预兆地动手杀了这个有史以来最受欢迎的侦探角色——让他和宿敌莫里亚蒂一起，一头栽下莱森巴赫瀑布，正如超级英雄与超级反派同归于尽。这样做令读者们心碎无比，伦敦街头有人给福尔摩斯戴孝，温文尔雅的英国淑女写信来骂作者禽兽不如，甚至有狂派粉丝直接威胁要杀了柯南·道尔，除非他再把大侦探带回人间。但现实表明柯南·道尔不买他们的账，在一八九三年出版了《最后一案》之后，他足足八年再没对福尔摩斯发生过兴趣。直到一九零一年忽发奇想地试图改变风格，让大侦探离开熟悉的伦敦背景，离开浓雾、贝克街和出租马车，到一个截然不同的环境中，进行一场截然不同却充满着歌特奇幻色彩的惊悚冒险，那就是番外篇性质的《巴斯克维尔的猎犬》。《猎犬》的出现引发极为轰动的热情，人们看到了大侦探归来的曙光，信件和要求再次雪片般飞向柯南·道尔，最终后者才决心在一九零三年的《空屋》中正式让福尔摩斯复活。书中侦探失踪了三年，现实中读者却苦苦等待了十个春秋（让我想起《神探夏洛克》第三季要到 2013 年才能问世，《冰与火之歌》距离七卷完结至少还有七八年，想死的心都有）。



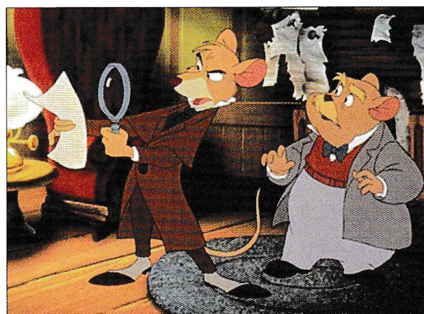
▲《巴斯克维尔的猎犬》是永恒的经典。

柯南·道尔一生一共写了六十个福尔摩斯的故事，五十六个短篇，四个中篇，在漫长的四十年岁月中断断续续地连载，后来集结成《冒险史》、《回忆录》、《归来记》、《最后致意》和《新探案》五部出版。其中两个短篇用福尔摩斯的视角(《皮肤变白的军人》和《狮鬃毛》)，两个用第三人视角叙述(《王冠宝石案》和《最后致意》)，其余的全部都是华生医生写下的"报告文学"。作者当年为什么忽然讨厌起侦探小说，冒天下之大不韪一脚踢走自己的财神，众说纷纭。柯南·道尔本人多年后在《新探案》的序言中说"我感到不能使自己的文学生涯完全被纳入一条单轨……他(指福尔摩斯)把我的想象力占去了不应有的比例"。似乎是基于想在正统文学方面有所作为的心理。但他随后又有点自相矛盾地为自己的行为辩解道"实际上我后来并没发现写这些轻松故事妨碍我钻研其他文学形式……并意识到自己在那些方面才华有限。假如福尔摩斯压根没存在过，我也未必能有更大的成就，只是他的存在有些妨碍人家看到我其他的严肃著作而已……"



▲福尔摩斯探案全集

没错，这就是那个不能忽略的现实：人们常常谈起柯南·道尔就只有福尔摩斯，却忘了他其实是个著作颇丰的人，除了侦探小说还写过科幻小说、恐怖小说、历史传记、文学评论和政治小册子。《托特的指环》影响了后来的好莱坞木乃伊恐怖片，《失落的世界》中幻想地球某处仍然有恐龙等远古动物的存在（耳熟否？），他在《在南非的战争：起源与行为》一文中为英国的布尔战争辩护，于 1902 年被英政府封爵。但很遗憾的是，正如作者本人所言，福尔摩斯的光彩过于夺目，令人很难看清柯南·道尔的其他方面。部分原因也是作者将他塑造得实在太生动，太叫人信服，即使脱离了小说，仍然像一个可以自由驰骋的大活人。大侦探拥有骄人的智商、敏锐的感知、钢铁般的意志，也像所有的天才一样，有无法克服的性格缺陷：任性妄为，邋里邋遢，尖酸刻薄，经常性地瞧不起人和感到无聊，一无聊就用毒品来刺激神经。


▲连迪士尼也创造了卡通版的福尔摩斯。

尤其是柯南·道尔以叙述者华生医生的视角，精心加入的各种小细节，将福尔摩斯同情弱者的善良，不信任女性却始终对她们温文尔雅的骑士风度，地道英国绅士的高贵与矜持，追踪罪犯时猎犬般的坚定顽强，尽皆表现得淋漓尽致。就像《生活大爆炸》中印度人说超级英雄"没有弱点就没人爱"，普罗大众对于高大全基本都无好感，缺陷令美德更闪耀，弱点令英雄更可亲。加上福尔摩斯处于一个最真实的环境中，和大家的日常生活一样做着最普通的事情：熟悉的伦敦街道，冬日清晨的大雾，来来往往的出租马车，街头的流浪儿，泰晤士河上的汽船，《每日电讯报》和烤吐司早餐……不管是对同时代的伦敦人，还是我们这些晚出生一个多世纪的外国人来说，总是仿佛他可以随时出现在同一片天空下，街角那个疾步离去的高瘦男人就是大侦探的背影。


▲柯南·道尔近身照

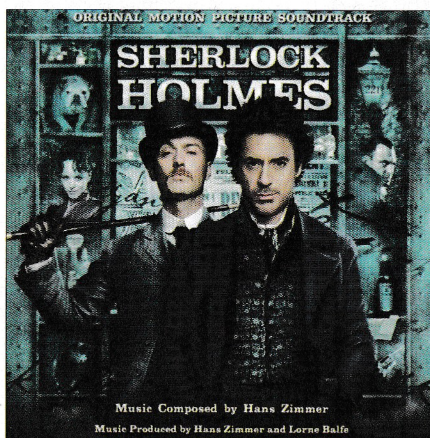
二十世纪后半叶以来，人们貌似又发掘出了福尔摩斯在爱情方面的巨大吸引力。作为一个一辈子对恋爱都毫无兴趣的人，被万千女人(也不乏男人)视为性感偶像实在是非常讽刺的一件事。几乎可以肯定的是，如果按照书中所写，福尔摩斯板上钉钉地是个老处男。不过这在当时的英国社会也不少见，张爱玲就说英国人中很多孤僻的老单身汉，牛顿本人也是一生都不喜欢亲近女性。但大侦探优雅的外表和骑士风度对各个年龄层、各种身分的女性都很有杀伤力，柯南·道尔在书里写"如果他愿意，很容易就可以让女人喜欢和信任自己"。房东赫德森太太对他又怕又爱，被摆弄得服服帖帖。他寒暄几句就能从女人嘴里套出不少情报。在《米尔沃顿》中，为了深入虎穴侦察敌情，福尔摩斯不惜出卖色相去勾引对手的女仆，结果三天就到了要订婚的程度。有趣的是侦探本人其实知道他的异性缘很好，而且也懂得利用这一点。只可惜，除了一个艾琳·艾德勒成功地愚弄了不可一世的大侦探，赢得了他的尊敬和"那位女人"的特殊称呼，福尔摩斯的爱情世界一片荒凉，寸草不生。

有人用现代心理学的矫情劲儿，分析说他幼年与母关系不睦，导致以后终生不信任女性，这个特质同时表现于歇洛克和他的兄长迈

克罗夫特两人身上。甚至还就此写出了小说，其中福尔摩斯的父亲谋杀了自己不忠的妻子，却最终逃脱法网。家庭悲剧给小哥俩留下深刻的精神创伤，他们各自都以超凡绝伦的智力弥补待人接物的疏离和对亲密关系的恐惧，终身不婚。实际上可能并没这么复杂，天才多半是超越常理的，或多或少有情商缺陷，有些甚至是反社会型人格。他们天生能看到普通人无法理解的真实，洞察被表面现象掩盖的虚伪和丑陋，他们思考得太多，走得太远，以至于成了“局外人”（当局者迷旁观者清）。不了解福尔摩斯的会认为他机智迷人，但实际上他的忠实友人始终只限华生大夫，其他的谁也受不了他。而就连华生这个最好说话的，也会抱怨他对墙壁开枪、不收拾屋子、说话太冲不给人留脸，更休提假如换了个敏感柔弱的女性，会被福尔摩斯的种种怪癖和专横的脾气折磨到什么地步。而且，出于基督教的原罪情结，当时西方社会普遍认为女性的智商和情感都不成熟，等同于未成年人，需要男人的监管和保护。这些“美丽的小东西”简单的头脑不能理解稍微抽象一些的事物，过分善变的情绪也令人无法信任。事实上，英国直到1918年，美国在1920年，才全面允许女性参与投票，而且限制比男人要多（男性公民21岁可以投票，女性却要30岁，还必须已婚、拥有一定数量的财产）。福尔摩斯或许只是在这个问题上，无法超越时代而已。


▲迈克罗夫特

于是，自作多情的后代粉丝们只好因陋就简，从唯一的女人艾琳·艾德勒身上下手。不止一个同人作让大侦探和大美女卿卿我我，花前月下了一番，也算是能表达大家对“孤独终老”之杯具的反抗。但任何一个原旨主义者都会愤怒地表示柯南·道尔的福尔摩斯绝不可能真地陷入爱河。即使他有这种感觉，也会克制着不表现出来，因为“感情会破坏冷静，让我没法思考”，倒是有点《星际迷航》中Spock的味道，只是地球人歇洛克不会七年一度地进入发情期（真可惜）。随着2010年大银幕上漫画改编的《大侦探福尔摩斯》和BBC 21世纪版福花组合的迷你剧集《神探夏洛克》的辉煌登场，新一波福尔摩斯热潮又在全球蔓延。这一次二者不约而同地将魔爪伸向无辜清纯的华生大夫，再次证明了Bromance（由brother和romance拼凑成的新词，什么意思不多解释）在全世界范围内是多么热门的新观念。若有若无地卖腐，暧昧流转地暗示，惺惺相惜的“兄弟情”，这些过去只存在于腐女世界里的元素，竟然一夜之间大红大紫，在下实有拨云见日、生正逢时之感。

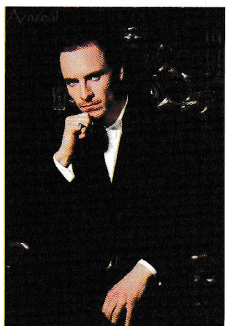


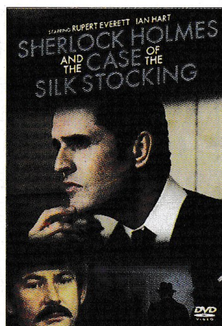
▲充满基情的《大侦探福尔摩斯》


▲在《神探夏洛克》中被粉丝爱称为“莫娘”的莫里亚蒂。

关于福尔摩斯和华生其实是同性恋的怀疑，很早就有，就像老外怀疑“桃园三结义”的真实情况和宋江的性取向一样。都说男女之间不会有纯粹的友谊，现在看来连男人之间都不会有纯粹的友谊了。这种有色眼光甚至还弥漫到了莫里亚蒂身上。《神探夏洛克》里，21世纪版的莫娘容貌清秀，衣着时尚，智力当然也是超群，反人类的疯狂性格令两人之间的互动颇有蝙蝠侠和小丑的味道，基得死去活来。大概也是以前莫里亚蒂都被演成阴险老头儿，不够养眼，不然早中招了。

随着《每日电讯报》评选出“最受欢迎的二十位福尔摩斯扮演者”名单，你们会发现早就有人红果果地将大侦探塑造成了一个拜伦式的英俊浪荡子，而且毫不掩饰对华生有超越友情的感觉。这就是2004年在原创剧情的BBC电视电影《福尔摩斯和丝缠死结》（Sherlock Holmes and the Case of the Silk Stocking）中发生的故事。俊俏的鲁伯特·埃弗雷特（Rupert Everett）饰演毒瘾缠身的福尔摩斯，苍白阴郁的面孔颇有《暮色》中暗夜生物的特质，经典的恃才傲物和雷厉风行，虽然对华生的未婚妻醋意大发（像不像《大侦探》里的情节？看来大家都觉得这种吃醋非常可爱嘛），却最后还是做了好友婚礼的伴郎。这片子比较难找，不过挺好看，而且在里面惊喜地发现了当年尚未走红的迈克尔·法斯宾德（Michael Fassbender）（说新一代的万磁王知道了吧？），英气逼人啊法哥，和福尔摩斯之间好生基情四射（捂脸）。


▲迈克尔·法斯宾德



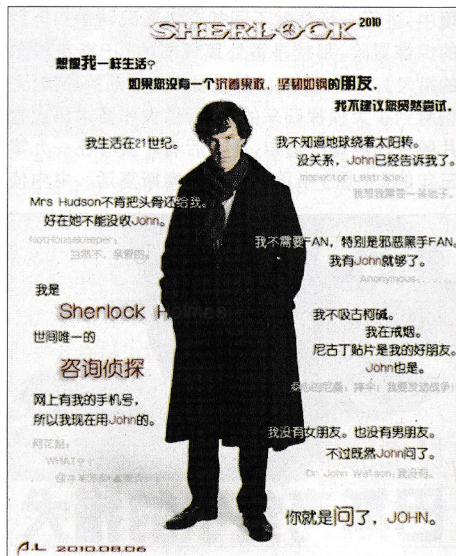
▲福尔摩斯和丝缠死结

纵观那份名单，最近期的两个福尔摩斯扮演者，昵称“卷福”的本尼·康伯巴奇（Benedict Cumberbatch），和盖·里奇手下上演全武行的“钢福”小罗布特·唐尼（Robert Downey Jr）分别高居第一和第四位，不能不叫人怀疑报纸有点过分追捧时尚。当然，在把原作中的一切经典要


▲鲁伯特·埃弗雷特

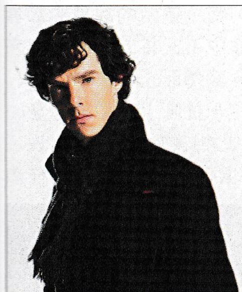
素还原到21世纪这一点上，《神探夏洛克》做得简直只能用“绝妙”来形容。任何读过原著的人在看到第一季第一集里卷福用华生的手机（原著里是怀表）推理他姐姐哈莉（原著里是哥哥）的情况时，都会激动出一身鸡皮疙瘩吧。更不要提华生的日记变成了博客，福尔摩斯的论文变成了网站，出租马车顺理成章地成了出租车，大侦探本人这个老派英伦绅士摇身一变成了80后死傲娇，耍酷卖萌无一不干，裹一条床单就敢在白金汉宫裸奔。说实在话除了细节、笑料和某些灵光一现，《神探夏洛克》的剧本在侦探环节做得并不算特别出色，某些推理只能用弱智来形容，但其视角之新颖，表现之活泼，时代感之强烈，也可称为前无古人了。尤其是主角康伯巴奇个性十足的表演，整个剧集几乎就是他的独角秀，不奇怪他会从一个默默无闻的马脸男，一夜蹿红得家喻户晓，全世界的腐女都在屁股后面撵着。但过分出名也不是好事，至少第二季会等一年半才播出，就是因为几个主演的档期排的太满，没时间演……至于那个更加颠覆的“钢铁侠福尔摩斯”，好吧福尔摩斯可以不高瘦，可以不长鹰钩鼻，擅长近身搏击其实也是


▲一脸雅痞气质的小罗伯特唐尼让福尔摩斯的形象发生了翻天覆地的改变。



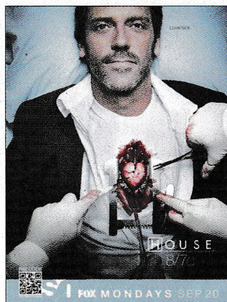
▲《神探夏洛克》粉丝恶搞图


▲《神探夏洛克》宣传图


▲因一头卷发被昵称为"卷福"的《神探夏洛克》版福尔摩斯。

原著里提过的大侦探的一项技能，但总觉得他是个维多利亚时代的007，只不过和一个男人眉来眼去。彻底娱乐的本质让人不能对这个版本的福尔摩斯太看重，钢铁侠也过于美国化，没有闷骚的英国男人的神秘魅力。

但说到反传统，所有上面这些都不如迈克尔·凯恩(Michael Caine，诺兰的《蝙蝠侠》系列中老管家阿尔弗雷德的扮演者，英国老戏骨)1988年的那个福尔摩斯。电影《毫无头绪》(Without a Clue)干脆就是一部颠倒乾坤的喜剧片，不过不错看就是了。里面华生医生才是真正的大侦探，福尔摩斯只是他雇佣的不入流的演员，假扮一个并不存在的私家侦探。整个故事充满了反讽和英式幽默，福尔摩斯酗酒嗜赌还好色，除了尽给华生找麻烦之外，一无是处。或许这更接近柯南·道尔生活的现实，也未可知，毕竟福尔摩斯的原型



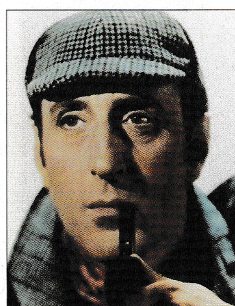
▲热门美剧《豪斯医生》


▲迈克尔·凯恩


▲电影《毫无头绪》

很有可能就是约瑟夫·贝尔，一个医生。而且我越来越倾向于认为，已经播出了八季的著名医务剧《豪斯医生》中那个同样聪明绝顶、对止痛药上瘾、也擅长推理的豪斯大夫，绝对和福的故事有着千丝万缕的联系，或许"医生+侦探"组合就是这个角色灵感的来源。另外，绝大部分人大概都不知道，福尔摩斯先生和"华生大夫"甚至曾出现在1988年的科幻剧集《星际迷航》里！

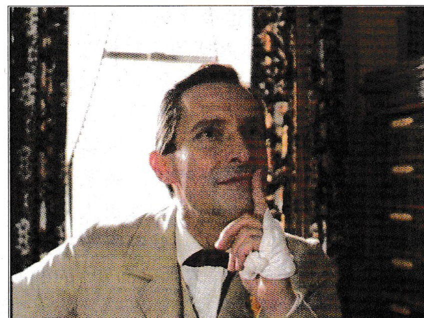

▲《星际迷航》中的福花。


▲巴兹尔·拉斯伯恩

名单第二的巴兹尔·拉斯伯恩(Basil Rathbone)比较不为中国人熟悉，他在1939-1946年期间的14部好莱坞拍摄的福尔摩斯电影中诠释大侦探，我本人只看过和艾琳·艾德勒有关的一部，就是上文提到过的，有"乱点鸳鸯"之嫌的一个原创故事——《福尔摩斯和首席女伶》。巴兹尔的福尔摩斯影片开创了很多个"第一"：第一次系统拍摄福尔摩斯探案故事，第一个有广泛影响力的银幕福尔摩斯形象，第一次在影片中穿戴那身标志性的粗花呢套装。但不幸的是，由于时代审美的限制，这个福尔摩斯的个性显得有些单薄，演员尽管在扮相上无可挑剔，但表演略嫌中庸。巴兹尔的福尔摩斯是一个睿智稳重的老派英伦绅士，缺少点天才式的古怪劲儿，也看不到潜藏在大侦探性格中那种儿童化的任性、诙谐、喜欢自我表现(不炫耀会死星人)和恶作剧的一面。尤其糟糕的是，为了衬托他的智慧，这一版的华生特别地缺心眼儿，笨得要命……


▲《首席女伶》中的艾琳·艾德勒

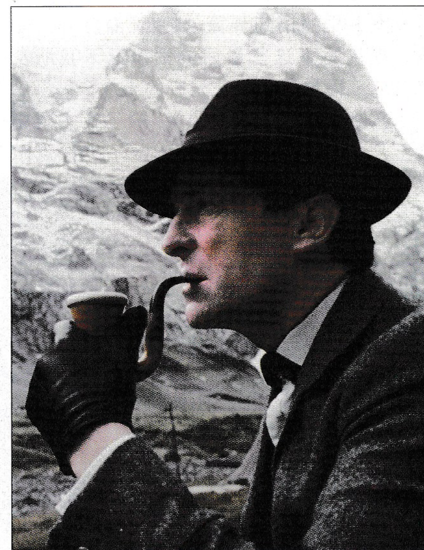
所以在巴兹尔和第三名的杰瑞米·布雷特(Jeremy Brett，昵称JB)之间，为后者抱屈的人非常多。虽然有不少人珠玉在前，但伟大的JB是绝大多数原著党心中独一无二的福尔摩斯，无论外形、语调、行为、表情，


▲杰瑞米·布雷特

只要说起歇洛克这个名字，眼前冒出来的有且只有JB。何况巴兹尔活跃的年代过分遥远，而JB出演福尔摩斯的电视剧集要新得多(84-94年英国Granada电视台制作的《探案集》)，而且也在国内电视上播放过，很多中国人都断断续续地看了，也无一例外地被其中那个机警犀利，生龙活虎，富有幽默感，又有点神经质的福尔摩斯深深吸引。JB那些快速的手势、调皮的微笑、锐利的目光、呼唤华生时高亢的语调和思考时如泥雕木塑，兴奋起来却会从沙发上一跃而起，宛如嗅到猎物的猎犬的动作神态，更是无法复制、独此一家的经典。后来看康伯巴奇访谈时，他也承认，自己表演中有很多展现人物个性的细节来自JB的启发。

除了尊重史实，摈弃了以往大侦探出入都是一身粗花呢斗篷外套、头戴猎鹿帽的形象，让他在日常生活里像维多利亚时代的英国绅士那样，穿戴西服套装和高筒礼帽，JB的福尔摩斯之所以深入人心，还


▲传统的福尔摩斯形象


▲《最后一案》中的杰瑞米·布雷特

在于他成功地全面诠释了这个个性复杂的“超级英雄”。福尔摩斯的沉着果敢，尖刻傲慢，故作冷峻的外表下的冲动和热情，甚至那些喜怒无常、孤僻暴躁、最难以为人所接受的阴暗面，都被毫无保留地展现在观众面前。因为形象气质的关系，以往总扮演贵族王子的JB，这一次出人意表地展现出他演技的多样化。书中所写的福尔摩斯是一个高超的变装大师，而JB的精湛表演令他能够融入每个由侦探假扮的角色之中，无论是粗俗的老妪和低贱的乞丐，还是轻佻的花花公子或古板的大学教授，各个活灵活现。加上演员外形上的得天独厚——颀长高挑的身材，俊朗英毅的面孔，机灵清澈的双目和标志性的鹰钩鼻，还有自身与福尔摩斯在成长经历上的类似（都是贵族后裔，受过良好教育，兴趣广泛而有艺术细胞），使JB的大侦探行云流水，无懈可击，既可爱又可敬，高兴时能让观众跟着他笑，忧郁时能让观众一起神伤，差不多到了再也无人可以超越的境界。电视剧第一季的七集一播出便广受赞誉，第二年又播出了第二季。

差不多就在此时，JB真实的人生发生了剧变。他的妻子被诊断出患了癌症，在生命的最后阶段不断出入医院，经受了很大的痛苦后去世。他的精神深受打击，患上了抑郁躁狂症。电视剧的拍摄因他的病情好坏不定，而时断时续，后面五季拖了八年才拍完。在演完第七季《探案集》之后不久，1995年9月12日，有史以来最精彩的福尔摩斯扮演者杰瑞米·布雷特在睡梦中因心脏衰竭辞世，得年六十二岁，刚好差不多是柯南·道尔笔下福尔摩斯隐退江湖的年纪。Granada电视台原本计划拍摄全部六十个原著故事（实际已完成四十五个），但JB的猝死令这一切变得无法实现，主要原因还是观众再也无法接受别人来演福尔摩斯。在后面几季中，因药物治疗和病痛的折磨，JB的身材发福、神色憔悴，但却恰好符合故事中大侦探日渐衰老的形貌。BBC关于JB去世的新闻，以华生医生在《最后一案》里的语句开篇：“我怀着沉痛的心情，提笔写下这些最后的话，记下我朋友歇洛克·福尔摩斯独一无二的天才……”

这部电视剧《探案集》，除了在主要剧情上严格尊重原著之外，还做了少许点睛



▲杰瑞米·布雷特


▲杰瑞米·布雷特

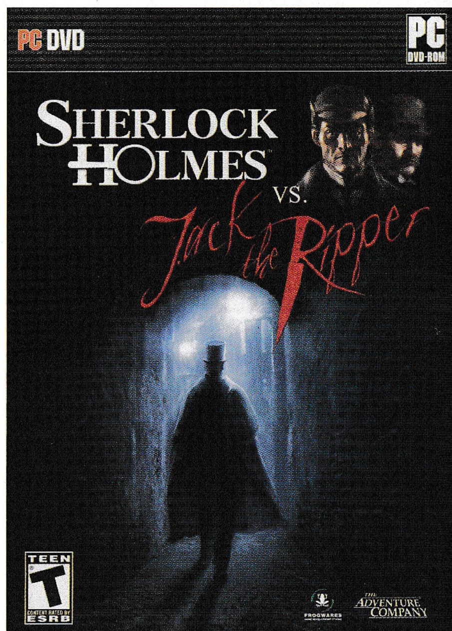
之笔的改编。譬如原著《最后一案》里突兀出场的莫里亚蒂教授，被写成“犯罪界的拿破仑”，一个在背后控制所有犯罪网络的大蜘蛛，但其身影在柯南·道尔之前的作品里毫无踪迹可循，明显就是他当时为求福尔摩斯的速死，临时编出来的超级反派。剧集中注意到了这个问题，提前很多就给莫里亚蒂的正式登场埋下了不少伏笔。既然作为和福尔摩斯的“咨询侦探”相对的“咨询罪犯”，很多短篇故事里的罪案其实都有莫里亚蒂的黑手在翻云覆雨。这一点无疑加强了各个故事之间的联系，也使得整体上结构更为完美。还有一些小改动据说出自JB的建议，比如福尔摩斯那个饱受诟病的注射可卡因的恶习，有些作品里刻意忽视（比如巴兹尔的福尔摩斯电影），有些又刻意地放大（比如前文提到的《丝缠死结》）。在电视剧的《魔鬼之足》一集中，解决了某个由毒药引发幻觉进行谋杀的案件之后，JB让福尔摩斯把注射器埋在了海滩上，下定决心彻底摆脱了毒品的困扰。在对人性弱点的战斗中，大侦探偶尔也会艰难地胜利。这一幕令无数观众记忆深刻，JB饱经风霜的脸上显现出来的刚毅叫人永志难忘。值得一提的是，JB在60年代演过哈姆雷特，70年代演过德古拉，1980年竟然还演过华生医生！无论从哪种角度，都很难再找到一个这样的福尔摩斯扮演者，拥有如此不凡的一生和完美的技巧。假如柯南·道尔能亲眼见到JB（不过JB的确和作者的女儿是朋友），一定也会毫不犹豫地认可他就是大侦探在人间的代表。


▲老年的杰瑞米·布雷特

1930年7月7日，福尔摩斯之父亚瑟·柯南·道尔爵士去世，葬在家族墓地中。之后的几十年间，他在两次婚姻中留下的四个子女（其实是五个，但一个儿子在他生前就死了），为了父亲那笔价值巨大的文学遗产不断争斗，反目成仇，至今没有平息。柯南·道尔看似简单的一生其实留下很多谜团：为什么这个喜爱写作的人除了侦探小说再拿不出脍炙人口的作品？为什么当年他迫不及待地要摆脱福尔摩斯，之后又让他复活？为什么《巴斯克维尔的猎犬》的风格和结构大为迥异于其他故事，是不是枪手代写的？为什么当1888年轰动一时的开膛手杰克肆虐伦敦时，柯南·道尔的故事中却看不出丝毫踪迹（但续作中不乏将二者联系起来的，当年开膛手最后会戛然而止、突然收手，很可能就是受到了某种干扰吧）？如果愿意，你能找到成百上千与此相关的文章、小说、纪录片，人们对他就像对他的大侦探一样热



▲福尔摩斯和亚瑟·罗平



▲PC游戏《福尔摩斯对开膛手》

附录：歇洛克·福尔摩斯基本资料

生日：1854年1月6日（摩羯座）

身高：六英尺（183cm，和卷福的扮演者康伯巴奇完全一样，JB的身高是188cm）

血型：O型

发色：黑色

眼睛颜色：灰色

外貌特征：高额头，鹰钩鼻，端正坚毅的下颌，身材瘦长结实

家族：兄长迈克罗夫特·福尔摩斯（年长七岁）

祖母为法国画家瓦尔内的姐妹。还有一个名为弗纳·瓦尔内的亲戚后来买下了华生的诊所。

爱好：拉小提琴、歌剧、化学实验、抽烟斗、情绪低落时注射7%可卡因溶液

特长：拳击、格斗、过目不忘的记忆力、特别敏锐的五感、推理、易容术

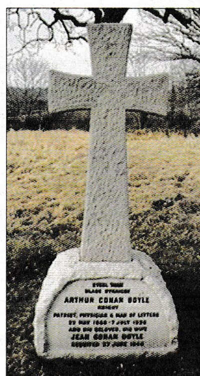
学历：大学之前貌似都是请家庭教师授课，没像一般贵族子弟一样进寄宿公学。1872年进剑桥大学三一学院，四年后毕业。

住址：1881年之后到退休之前都住在伦敦贝克街221号B，退休之后住在苏塞克斯地区，距离伊斯特本五英里外的一处丘陵草场农庄里

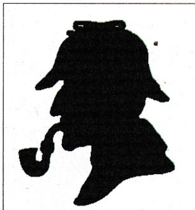
衷。可我并不觉得这些问题的答案有多么重要，正如很多福学研究者都致力于寻找福尔摩斯的真实原型，上文提到过的约瑟夫·贝尔大夫只是候选之一。但其实就像“开膛手到底是谁”这个问题一样，永远也难以达成统一意见。最可能的答案是，艺术源于生活，又高于生活，福尔摩斯是柯南·道尔接触过、听说过的许多侦探、警察和医生的结合体，比他们当中任何一个都更聪明、更犀利，也具备一切聪明人可能的缺点。他的故事应该有相当一部分并非虚构，大英图书馆里真地有署名华生的医学著作，而剑桥大学三一学院在1872年也真有名叫R·马斯格雷夫的学生注册入学（《马斯格雷夫典礼》案中福尔摩斯的大学同学名叫Reginald Musgrave）。刻意对开膛手的忽视可能只是不能披露警方办案的某些细节，索性不写。

对柯南·道尔而言，他在创作之初只是想摆脱行医生涯当一个作家，自己也无法预料这个角色竟会如此成功，成功到了完全掩盖了作者本人的光彩，也在很大程度上限制了读者对他其他作品的接受程度。最终他一辈子都在写侦探小说，颇有怨言，应该并不是完全自愿的。《探案集》中的故事水平也参差不齐，有些异常精彩，有些却有糊弄过关之嫌。柯南·道尔对福尔摩斯的态度摇摆不定、又爱又恨，是否也源自于此呢？而他的墓碑上那简短精炼的语句，貌似用在大侦探的墓志铭中倒更合适一些：

真实如钢，正直如剑（Steel True, Sword Straight）。


▲柯南·道尔的墓碑

然而作者早就墓木已拱，角色却依旧活蹦乱跳，永远轮不到他进坟场。周而复始的热潮令福尔摩斯在我们的生活中不断归来，在他数十位扮演者的身上一遍一遍地复活。他的故事不会落幕，他的传奇永无终结。他是和米老鼠、圣诞老人齐名的三大虚构人物，是有史以来被英王封爵的唯一一个小说角色，是这个行星上至少三分之一的人类心中“智慧”的代名词。尽管他自己强调自己是一台“推理机器”，刻意淡化一切情感对心灵的冲击，甚至说身体只是他大脑的附件，但没有一个读者会将其视为无情感的机器，否认他的存在感、真实性和无可媲美的人性魅力。都说爱一个人就接受他的全部，那么还有什么爱能比得过我们对福尔摩斯的热情？如果一定要形容，只有用大侦探本人颇为自恋的说法：由于我的存在，空气因此而清新。


▲福尔摩斯

大事年表

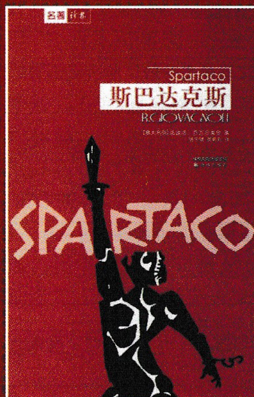
（注：福尔摩斯故事中有相当一部分没有注明发生的具体年份，还有少数几个的时间和之前的故事有冲突，比如《威斯特里亚寓所》，发生在1892年，但当时福尔摩斯应该还处于“装死”阶段，并不在伦敦，应该是作者的笔误。所有这两类都没有被列入以下年表之中。）

时间	事件
1973年	大学二年级，解决格洛利亚·司各特号之谜
1975年	大学毕业。开始在大英博物馆周围地区从事侦探工作，起步阶段生活很困难
1979年	解决马斯格雷夫典礼案。
1881年	在圣巴托罗缪医院经斯坦福的介绍认识从阿富汗归来的退伍军医约翰·华生，并决定合租贝克街的公寓。
	侦破血字的研究案。
1883年	4月解决斑点带子案。
1887年	因荷兰－苏门答腊公司案和挫败莫波吐依兹男爵的计划，在欧洲声名大噪，也因疲劳过度病倒。华生陪伴他前往萨里郡的赖盖特休养。
	解决赖盖特之谜案。
	侦破五个桔核案、四签名案。华生通过四签名案结识摩斯坦小姐并订婚。
	开始注射可卡因。
	华生结婚，搬离贝克街。
1888年	1月解决恐怖谷案。莫里亚蒂教授登场。
	3月在波西米亚丑闻案被艾琳·艾德勒“击败”。
	应兄长迈克罗夫特的要求承办希腊译员案。
1889年	6月解决驼背人案、证券经济人的书记员案、博斯科姆比溪谷案。
	7月海军协定案。
	9月工程师大拇指案。
	10月巴斯克维尔猎犬案（好繁忙的一年）。
1890年	秋季解决红发会案。
	11月发生《临终的侦探》装病事件。
	12月蓝宝石案。
	这一年其余大部分时间都在欧洲调查莫里亚蒂。
1891年	5月4日与莫里亚蒂教授在瑞士莱辛巴赫瀑布坠崖失踪。
1891–1894年	担心莫里亚蒂党羽的报复，决心“装死”。到西藏旅行两年，经过波斯，游历麦加，又到了喀什穆拜访苏丹哈里发，最后在法国蒙彼利埃住了几个月。期间只有迈克罗夫特知道他的情况。
	在福尔摩斯离开伦敦期间华生的妻子过世。
1894年	4月经《空屋》事件复活归来。
	8月华生卖掉诊所搬回了贝克街，基友重逢胜新婚。解决诺伍德的建筑师案。
	11月金边夹鼻眼镜案。
1895年	4月和华生在某大学城住了几周，研究英国早期宪章，侦破三个大学生案、孤身骑车人案。
	6月解决黑彼得案。
	11月因找回布鲁斯－帕廷顿计划，获女王赐见，并授绿宝石一枚。
1896年	解决戴面纱的房客案、失踪的中卫案。
	在华生的督促下开始戒毒。
1897年	解决格兰其庄园案。
	长年积劳，在华生的陪伴下到科尼什半岛的海边疗养，解决魔鬼之足案。在案中亲口承认从未恋爱。
1898年	解决跳舞的人案、退休的颜料商案。
1902年	5月解决修道院公学案，获六千英镑酬劳。
	6月拒绝英王室封爵，解决三个同姓人案。华生在此案中受伤，福尔摩斯大感紧张，华生深受感动。
	9月显贵的主顾案，在案中福尔摩斯遇袭受伤。
	解决红圈会案。
1903年	1月华生再婚离开贝克街，福尔摩斯自己记录皮肤变白的军人案。
	夏季解决王冠宝石案
	9月爬行人案。
	决心退休。
1907年	已离开伦敦，搬到苏塞克斯研究养蜂。受风湿性关节炎的侵扰走路有点跛。
	7月解决并自己记录狮鬃毛案。
1912年	一战爆发前夕再度出山，承办最后致意案。
1914年	再度隐退，出版《养蜂实用手册》。

斑斓之书

生存即荣誉，自由即梦想

——角斗比赛与角斗士



▲《斯巴达克斯》书封。

最近，新一轮美剧华丽来袭，戏迷千呼万唤的《斯巴达克斯：复仇》终于隆重播出。在肌肉、鲜血和性的层层烘托之下，角斗士这个颇为远离现实的词汇又重新回到了我们的视野。在我们小学的语文课上，斯巴达克斯最后的结局往往已经被热心的老师轻描淡写地剧透了，但这个悲剧英雄对强权的挑战和对自由的追逐还是值得我们一再传颂。古罗马著名的历史学家阿庇安是一个坚定的奴隶社会维护者，却也不得不在巨著《罗马史》中将斯巴达克斯称为“伟大的”。角斗士这个充满传奇色彩的群体，因为有着斯巴达克斯这样的英雄，也有着马克思和他的支持者们的无数赞誉，因此在千百年之后的今天变得辉煌闪耀起来。

角斗士的一些琐碎逸闻

角斗士（gladiator），一般是指古罗马时代一些特殊的奴隶、俘虏或死囚，他们从事专门的技击训练，彼此间时常要在角斗场上战个你死我活。这个词汇也被译作“剑斗士”或者“斗剑士”，听上去有点像是奇幻世界中某种威猛的近战进阶职业，既拉风又霸气，但从字面上的意思来理解，却和过往的史实有所出入。角斗士们使用的武器远远不限于匕首和短剑，这样的翻译显然会造成一定的误会。不知道是不是因为一些权威的英汉词典还沿用着这类译法，而日本厂商对汉字又一知半解，一个以角斗士为主角的游戏系列就将日文名称的汉字部分定为“剑斗士”。不明所以的中国玩家拿起这款游戏，估计都会为厂商的厚道而大为感动。因为，这款游戏里面的角色不仅能够使用短剑或者双剑，还能够耍上长枪、双锤和木头竿子。



▶游戏《角斗士：开战时刻》。

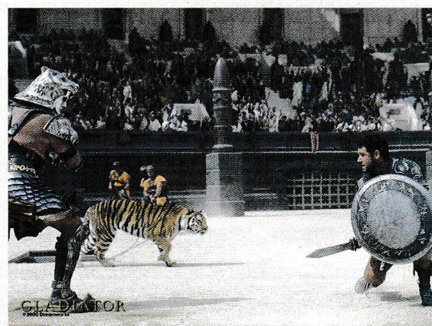
正如说起斯巴达克斯，我们往往都会联想到角斗士，当我们提起角斗这种娱乐的时候，也往往都会追忆起那个伟大与残酷共存的帝国——罗马。但事实上，和足球不是起源于巴西，佛教不是起源于中国一样，角斗娱乐也并不是罗马人自己创造的。根据绝大多数文献的记载，首先将大自然间野蛮的角斗转变成一种娱乐活动的，是高中历史教科书几乎没有提到过的埃特鲁斯坎（Etruria）人。埃特鲁斯坎人是和希腊人同时出现的一个民族，他们建立了繁荣的社会，创造了瑰丽的文化，却最终被摆脱了他们统治的罗马人所征服。现如今，埃特鲁斯坎文明留下来的文字已经没有人能够读懂，我们一般人认识到这个民族，往往都是和"角斗士"、"罗马史"这样的关键词有关。所谓成王败寇，对一个文明来说，最残酷的事情也不过如此。


▲埃特鲁斯坎文明的艺术品。

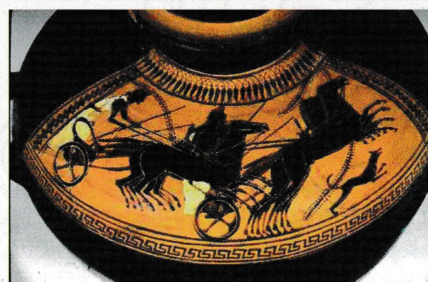
一些学者认为，角斗士属于罗马奴隶社会的一个阶层，他们和其他阶层的人们有着众多显著的差异。只是，其实除了奴隶、俘虏和死囚，一些公民、贵族甚至皇帝也会成为或者客串一下角斗士。从这一点上来说，角斗士也可以称为一个颇为特殊的群体。在《斯巴达克斯：血与沙》中，罗马公民维罗为了还清赌债和照顾妻儿，主动签下协定卖身给了角斗场老板，慢慢打磨成了一个合格的角斗士；角斗场老板索罗尼斯被人冤枉，不得不进入角斗场和斯巴达克斯决一高下，最后不失颜面地死在了角斗士的剑上。而在电影《角斗士》中，被迫成为角斗士的罗马将军马克西姆斯，通过自己过人的战斗技巧，最终成功挑战皇帝卡默多斯，在角斗场上为自己和家庭完成了壮烈的复仇。这些作品虽然都经过一定的艺术渲染，但在古罗马历史上确实都有着类似的原型。

自由民主动成为角斗士的原因一般有三：一是获得奖金，二是取得声誉，三是寻求刺激。这些原因对于现代社会的正常人来说，有时候实在难以接受。和这些过于偏激的人们相比，有一些公民则是被迫成为角斗士的。他们或者是因为犯下了难以饶恕的罪行，需要在角斗场上找回自己的荣誉。或者只是因为暴君的一声号令，而不得不走进场内进行表演性质的比斗或者真刀真枪地大干一场。如果说皇帝下令臣子受罪是一种暴行的话，那皇帝亲自参加角斗比赛就绝对是一种潜藏着暴戾的滑稽行为了。用脚趾头想想也能够猜到，当皇帝作为角斗士的时候，这种比赛很难会有公平可言。暴君康茂德（他就是电影《角斗士》里面反派皇帝的原型）自诩为罗马的赫拉克勒斯（Hercules，又译海格力斯，宙斯之子，力大无穷，完成过十二件英雄事迹），曾经说自己打败过 12000 个对手，角斗 735 场而毫发无损。这些数据有没有掺假我们不需要追究，因为比赛是这样的：当康茂德想和野兽角斗的时候，他会将野兽禁锢起来，然后站在安全地带从容地测试自己的武器和练习如何命中。而当他想和人角斗的时候，规则就会放宽一些，皇帝的对手不仅能够自由移动，而且还能够使用武器。只不过这些精挑细选的对手一般都是没有了腿脚的人们，而唯一指定的武器就是海绵。出席这样的比赛，贵族们头上的桂树叶花环就有了另外一种伟大的用途。花环的佩戴者们能够摘下几片苦涩的叶片放进嘴里咀嚼，以免发出可能引来杀身之祸的大笑。

另外，值得一提的是，虽然罗马的角斗比赛经常会被我们提及，但它其实并不算是一种特别频繁的活动。举办角斗比赛通常都需要一个名义，刚开始是为了宗教上的殡葬祭祀，尔后才逐渐变得世俗化。但不管如何世俗，角斗比赛也不是像一些艺术作品所倾向的那样，隔三岔五就会发生一次。根据记载，每个角斗士每年大约只需要参加两三次比赛，而且一般五年后就能够获得自由。古罗马最频繁的娱乐活动是车赛和戏剧，而角斗比赛和它们相比则少见得多。在公元 354 年，罗马人一共用了 176 天进行节庆活动，其中 102 天用于戏剧表演，64 天用于赛车比赛，只有 12 月份中的 10 天用作了举行角斗比赛和斗兽活动。只是，罗马人不经常举行角斗比赛的原因，可能是因为培养一名角斗士需要花费不少的时间和金钱，也可能是因为缺乏充分的理由和资本来实行。而且，在好一些时候，赛车比赛和戏剧表演也能够满足古罗马人一些相对正常的嗜好。



▲电影《角斗士》的角斗比赛中。


▲赛车比赛。

角斗比赛前的准备

爱与死亡的晚宴

不管历史的车轮是装在哪一个文明的车上，碾压出来的轨迹很多时候都惊人地相似。不管是在东方还是西方，人们在即将分别的时候都总是会吃上一顿好饭，祈求能够一路走好，希望能够旅途顺风。在亲人、朋友要分开或者远行的时候，这一顿叫做饯行宴；在犯人要被处决的时候，这一顿叫做断头饭。而在风险极高的角斗比赛的前夜，这一顿则被那些信奉基督的角斗士们称为"爱的晚餐"。当然，对于绝大多数角斗士来说，他们只希望更多地爱惜自己和家人。

比赛的前一天晚上，主办者一般都会公开举行一场盛大的晚宴，难得地将角斗士们奉为客人。在这场不知道应该抱有希望还是绝望的晚宴中，很多角斗士都会使出吃奶的力将自己的肚子填满。不管他们是想吃多点好让自己全力以赴，还是知道前路渺茫准备做一个饱死鬼，抑或仅仅只是想吃多点占一下奴隶主的便宜，他们当晚最大的敌手都不过是眼前的餐盘。另外一些角斗士会有意控制食量，以免这一顿真的成为了最后的晚餐。这些角斗士的生理状况可能和一些吃饱饭就睡意上涌的现代人一样，所以担心往肚子里塞太多会失去连日训练所培养起来警觉和敏锐。还有一些角斗士会几乎没有食欲，他们紧张而且忐忑，往往都会用尽办法央求周围的公众，希望他们能够给家人（如果还有的话）捎个口信。当然，如果角斗士们的家人能够来到现场，那自然就少不了哭哭啼啼相对凝噎，或者千言万


▶碰杯已成为一种现代礼仪。

语道成寥寥数句的告别。

提到在场的公众，就不得不说一下奴隶主们的无心插柳。这些贵族举行如此丰盛的晚宴是否有着强烈的私人目的，我们无法钻进他们的脑袋一一弄清，但这顿公开的晚餐确实都为大家提供了便利。一场安排得当的晚宴不仅能够让角斗士们吃得好一些，而且也能够提高人们对奴隶主的评价，还能够让好赌的人们从旁判断哪一个角斗士更容易获胜。只是从长远一点来说，角斗士们永远都是最大的输家。

据说，西方人喝酒碰杯的习俗就是源自于角斗前的吃喝。按照惯例，即将决一高下的角斗士都要先饮一杯酒，这自然是用来以壮行色和相互诀别。但正如DND的设定中角斗士会用毒一样，为了生存为了胜利，现实中的角斗士有时也会用上这种下三滥的招数。遇上这些互相猜疑的场合，中国人懂得先饮为敬，而罗马的角斗士则学会了互相碰杯，将各自的酒水趟一点给对方。这种小动作说起来似乎活灵活现，但笔者亲身试验了好一阵子，觉得操作起来实在颇有难度。估计当时那些谨慎的角斗士们也不能够完全掌握这一功法的精髓，所以干杯就逐渐演变成如今人畜无害的礼节性行为了。

接下来要说到的事情，可能会让广大腐女和外貌协会成员感到身体不适。最新的研究成果表示，角斗士的遗骨中锶的含量很高，而锌的含量很低。这两种微量元素的数量不均，说明角斗士摄入的肉蔬比例极不平衡，其中蔬菜所占的比例远远大于肉类。这并不是说角斗士们都是吃不上肉的贫穷群体，恰恰相反，因为身体是角斗的本钱，他们的膳食比其他的社会底层人民要好上很多。只不过学者们推断，角斗士为了能够长膘，应该长期以大麦和豆类为主食。同时，他们应该也会进食一定的肉类来让身体更加强壮结实。显然地，又肥又壮对角斗士来说是一种难得的本钱，因为他们在角斗场中的盔甲往往只是聊胜于无，皮粗肉厚自然能够增加一点点抗打能力，哪怕真的只有一丁点。如果这种推断是正确的话，那就不难理解为啥在角斗学校中正规训练的角斗士们会被称为“大麦人”（Hordearii）了。

角斗比赛的布置

进行一场角斗比赛，除了要准备好角斗士之外，还需要布置好角斗场。一个能够进行角斗的场地，绝不是只要能够封闭起来就行了。沙子、树木、假山和水，这些东西都需要事前准备妥当。

角斗场对沙子的需求量有多大呢？从“角斗场（arena）”的拉丁语意思就是“沙子”来推断，这个需求量可能为数不少。每场角斗比赛之后，奴隶都要清走尸体，然后按照鲜血的喷洒程度，要不就用耙子将血沙掩盖，要不就把血沙都铲起来，换上干净的沙子。一般来说，对于罗马这样的国家而言，普通的沙子应该是要多少就有多少的。但问题是，为了保证沙子的成色，又或者只是想昭示自己的品味，罗马贵族倾向于从其他地方运回沙子。不管进口的沙子是否特别幼细，也不管外国的品味是否特别高尚，在物流还远远没有成为一个行业的那时候，这种长距离的运沙无疑是相当劳民伤财的。根据记载，来自尼罗河的细沙在当时特别地受欢迎。我们不妨试想一下，在埃及的亚历山大里亚把尼罗河的细沙装上船只，然后运回意大利的罗马，这一路长途运输在大约两千年前并不算一件简单的事情。而且，考虑到当时船只的大小和角斗场的规模，以及血染黄沙的频繁性，一整船沙子其实算不上什么。了解到这些之后，我们就不难理解，为啥美剧《斯巴达克斯》第一季的副标题会是“血与沙”了。

虽然沙子很重要，但如果角斗场中只有沙子，那就未免太过单调了。角斗场上是否有如同影视作品中所展示的那些致命机关我们难以深究，但是一些相对简单一点的布景还是存在的。比如说在人与兽角斗的时候，为了让场景看上去更加真实一点，当然也有可能是为了让野兽更容易发挥一些，角斗场上可能会布置一系列灌木丛、树木和假山。这些花俏的东西对角斗士来说一般只是障碍，但却也会因此而衍生出好些战术。两个生物在一片平整的沙地上拼杀毕竟缺乏一些变化，角斗场边的罗马人对残忍的渴求从来都是多种多样的。


■罗马大角斗场。

陆战要用到沙子和布景，而水战自然就要用上水。罗马的角斗场设计，一般都会在表演区和贵宾区之间留好一定的高差。这样做既是为了防止角斗士踏盾或者踏肩跃高刺杀上面的贵族（虽然这种情况一般都只会出现在艺术作品当中），也是为了模拟水战最好硬件的准备。进行一场像样的水上角斗，究竟要用多少吨水呢？我们大可以拿出纸笔做一条高等数学题。举个例子，被誉为世上八大奇迹之一的罗马大角斗场，表演区是一个长轴长86米，短轴长54米的椭圆形，深度为5米多高。假设只注两米左右的水，这个用水量对于没有抽水机器的古罗马来说，也已经算是颇为可观。虽然罗马大角斗场位于台伯河东岸，但实际上它距离台伯河足足约有17英里远。如何给这一个特大的“游泳池”供水，也是一件需要煞费苦心的事情。

虽然准备沙子、树木、假山和水的费用价格不菲，但在现代人眼中，没有什么比角斗士的生命更加珍贵。不过对于当时的罗马观众来说，角斗士身上喷出来的滚滚血液，不过只是提供了一瞬间的视觉享受，然后就变成污染周围布景的赃物了。当奴隶们铲走血沙，擦掉血迹和放掉血水的时候，观众们可能就已经忘记了刚才那个抬出去的角斗士的面孔。

和角斗场内的布置一样，角斗场外的一些准备也必不可少。虽然古罗马没有网络，没有短信，更没有QQ和微博，但角斗比赛的前期宣传并不会比现代的明星演唱会逊色多少。贴在墙上的告示，会正式宣布角斗比赛的举办方、举办地点和时间；形式多样的广告和海报，会突出宣传这些比赛的看点和特色；大街小巷的角斗士画像，更是直接用上了明星的推广效应。抓住了机会的商贩，一些选择了拉出条幅奔走吆喝，做一些和角斗比赛相关的生意。而另一些则会在角斗场旁边搭起临时商店，卖一些角斗比赛的纪念品。还会有些背景颇硬的老手，设下赌局和赔率然后四处收取赌资。和古罗马人相比，现代人依循着各种学科的权威理论，使用着一套又一套的科学方法，给人感觉似乎就只有在黄牛倒票这一方向上有了质的飞跃。

角斗比赛前的仪式

我们知道，角斗士在角斗的前一天晚上就会吃上一顿送行的美餐，但真正的角斗比赛往往都会在第二天下午才举行。而在中间这段度日如年的时间内，除了做好充足的睡眠，就是要熬完一套繁琐的仪式。这些仪式并不是一开始就都有的，只是角斗活动经历了几百年的发展，才慢慢有了一个相对固定的范式。

在罗马圆形大剧场举行的角斗比赛，一直都有着一套固定的流程：上午猎杀动物，中午处决罪犯，下午才正式进行角斗比赛。必须说明的是，这里的猎杀动物和决斗中的人兽对战是有差别的，后者一般都有来有回，而前者则完全是人类单方面的屠杀。根据记载，处决的方式多为将犯人放给狮子，让狮子将其残忍地咬碎撕开。当基督教传入罗马之后，也会将奴隶和犯人钉在十字架上，然后放火焚烧。吊诡而且讽刺的是，由于角斗场观众众多，叫喊起来的气势尤其强大，原本凶猛的野兽们大多都会吓得胆战心惊。角斗场的工作人员不得不在犯人身上涂上一层鲜血，以图激发野兽们的嗜杀欲。到了

后来，工作人员为了图省事，甚至就直接将犯人绑在柱子上，然后扔到满是野兽的囚笼内。奴隶、俘虏和死囚害怕野兽，野兽害怕观众席上的人们，那究竟谁才是吃人的猛兽，似乎也就不言而喻了。

无论是多么血腥的猎杀和处决，都不过是角斗前的一碟小菜罢了。对于古罗马人来说，一些缺乏活力的生物被残杀，远没有两个渴望存活的生物互相厮打，直到一方伤重致死的比赛来得过瘾。角斗比赛正式开始的时候，才是这一天的真正高潮。虽然从本质上来说，这不过又是一场人吃人的活动罢了。

角斗士进场的时候，他们将得到十分隆重的对待。那时候，不仅乐队会尽情演奏，号角会长嘶齐鸣，全场的观众也会发出震耳欲聋的欢呼声。只是，这些饱满的热情究竟是送给角斗士们还是观众自己的，就真是难以分清了。接下来角斗士们将绕场一周，让观众们能够仔细地观察一下这些即将决一死战的人们。然后这些死士们将停在贵族的包厢前，向看台上的人们举起右手，齐声用拉丁语呼喊出："准备赴死的人们向您致敬！"这就是那句著名的角斗士专用语，一句话就隐含着无数的悲哀与不幸。

为了体现罗马人心中的自由，奴隶、俘虏和死囚在正式进入角斗学校之前，都必须自愿进行一次宣誓。而为了再次体现这种自由，角斗士们在进入角斗场之前，还要再次确定自己的誓言。具体的誓言有很多种，大体上无非就是声明自己甘愿接受棒击、鞭抽、火烧、上镣和剑刺，甘愿因此而受伤甚至死亡。说是掩耳盗铃也好，说是自我安慰也好，说是推卸责任也罢，古罗马人对这个步骤都一直十分看重。

宣誓完毕之后，角斗士们就要进行比赛前的热身。和真刀真枪的角斗相比，热身最大的不同就是使用钝口木制的武器，而且很少会造成严重的伤害。不过，即使是角斗士们进入状态前的热身，也必须要有一定的附加意义。所以，这些热身赛一般都是在角斗场中进行的，好让现场的观众也从早上和中午的无聊杀戮中缓过神来，跟着角斗士们一起进入状态。归根结底，一切的准备到了最后其实都是为了观众服务。

除此之外，正式比赛前还需要进行抽签和武器检查。从常理上推断，抽签和检查武器应该都是慢慢发展出来的，所以在大量的相关艺术作品当中，我们往往都会发现，那些一对一的角斗比赛往往在上场前就知道谁和谁将要分出高下了。据一些资料记载，为了让比赛不至于提前造假，要上场的角斗士虽然已经选好，但具体的配对将要在比赛就快开始时才会在观众前抽签决定。但事实上，谁和谁要进行角斗，一来要看组织者和角斗场老板的意思，二来要看观众们的期望，三来也要考虑到角斗双方的具体实力，其实真正可以选择的方案并不多。所以笔者大胆推测，就算真是要进行抽签，估计也有黑箱操作的成分。相对而言，对武器的检查就要严格一些，因为这一个环节事关检查人的名誉。要是检查人因为疏忽而让比赛出现不公平的情况，那在罗马的民主体制当中是一件颇为失格的事情。

角斗比赛时的点点滴滴

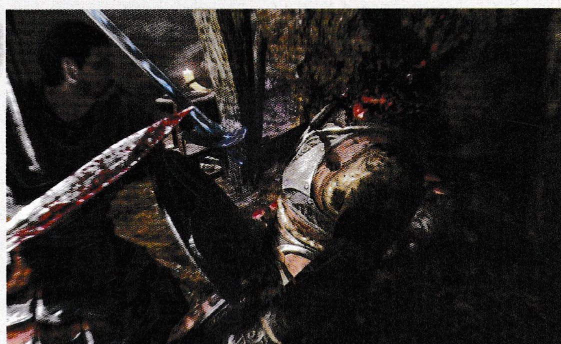
角斗士的分类和装备



▲古代角斗士的各种头部护具。

在角斗产业渐渐成形之后，和现在的网络游戏差不多，角斗士这个大类里面就开始有自己细分的类型了。而且，这些类型往往一经确定，就不会再轻易更改。因为和现在大学要细分专业一样，这些不同类型的角斗士将要在不同的群体甚至不同的学校里进行训练，而"转班"和"转校"的可能性自然就比较小了。在角斗娱乐刚刚兴起之初，比赛的种类搭配应该比较地随意。但在比赛体系成熟之后，一些对手的搭配就相对固定了。例如，在公元2世纪到3世纪，手持网和三叉戟的角斗士与装备盾与利刃的角斗士配对就最为流行。

从英国学者约翰·马拉马的《角斗士：古罗马的兴衰》和其他一些资料中可以了解到，角斗士的类型有很多。但因为可以考据的史料有限，所以某几种类型对我们来说其实相差无几，这就让角斗士的分类有点模棱两可。笔者按照现代人的思维简单地将他们重新梳理了一下，大概就有以下这些：



▲《上古卷轴5》中的部分服装设计灵感也来源于角斗士。

正规步战系

盔甲战士，双剑战士，盾牌战士，挑战者，追逐者，散兵，射手和候补战士。挑战者和追逐者的差别其实并不大，只不过前者的头盔可以遮住脸庞，而后者只是戴着护眼的头盔。散兵的语义和我们现在的理解也不一样，他们是指那些手持绑着皮带的长矛，能够将投掷出去的武器收回的战士。而射手则并不在角斗场内，他们通常都站在角斗场的最上层，向200米开外的场内射箭。至于候补战士则出现在三人比赛中，首先是前两人进行角斗，然后胜利者再和候补战士对决。按照罗马人对荣誉的执着，这样的候补真是当不得。

特殊步战系

遮目战士，斗兽战士，套索战士，鱼人战士（又称盾手或捕鱼人），渔网战士（又称网手），逗乐战士，色雷斯战士、姆尔米洛战士（又称高卢战士）和亚马逊女战士。遮目战士体现出来的是古罗马人又一种恶趣味，正如字面所言，他们的头盔盖住了眼睛，只能够互相盲目地刺杀。鱼人战士和渔网战士就是前文所说的那些比较流行的配对之一，鱼人战士要既闪避又格挡，伺机进行反击，而渔网战士则要用带有铅块的渔网网住对手，然后用三叉戟猛刺。乔万尼奥里的小说《斯巴达克斯》中就有一幕详细地描述过这样的角斗。逗乐战士要干的事情比较简单，他们通常要在比赛间隙模拟拼杀，使用的武器都是没啥杀伤



▲渔网战士在角斗场上。

力的皮鞭、木棒和盾牌。色雷斯战士和姆尔米洛战士则是历史的残留，他们有着各自代表的民族的一些装备特色，但如果讲究起来的话，其实也可以归入其他类型。值得留意的是，奴隶英雄斯巴达克斯就是一个色雷斯战士。而角斗场中的亚马逊女战士应该只是一种代称，所以估计她们也不会为了投枪射箭而烧掉或切走右边的乳房。

骑战系

骑兵，赛车战士。骑兵能够使用一支长约2米的矛或者剑，但却不会像电影《角斗士》里面那样使用马镫。而赛车战士则会站在两轮赛车上进行角斗。只是在当时的罗马，马匹非常地贵重，应该不会用来拖拽角斗场中的赛车。取代马匹的应该是驴、骡子甚至牛。从另一个侧面来说，这些或许也能够平衡一下骑战系和步战系的战斗力吧。

在一定程度上来说，角斗士的分类和他们的装备有着密切的关系。古罗马人一般是从角斗士的装备来判断他们的类型的。但是，其实只要组织者或者贵族们喜欢，他们大可以临时更改角斗士上场的装备。这也就使得角斗士的分类更加模糊。根据记载，克劳狄皇帝有一次就强逼过自己的侍从连衣服都不换就上场角斗。角斗士的装备有两个用途，第一个当然是为了保护重要部位，让比赛不至于瞬间结束；第二个则是尽量地展示角斗士们勇猛的英姿，说白了也就是让观众赏心悦目。一般来说，角斗士大部分的身体都应该是裸露或者是轻甲的，因为这样才能够如常出血，才能够让观众觉得好玩过瘾。总之，观众的意愿，几乎决定了角斗士在场上的一切。



几种不同的角斗



▲共生于世，相煎何太急？

相煎何太急

一般来说，正规的角斗比赛分为陆战和海战，而陆战又分为人与人的角斗和人与兽的角斗。角斗娱乐在古罗马流行了好几百年，每一个比赛大类都会继续衍生出许许多多的分支，真要逐一数清的话完全是不可能的。但不管方式花样如何变化，有一个真理永远都是不变的，那就是：观众喜爱的就创新存留，观众无感的就减少取缔。可以说，角斗比赛和当代的市场经济一样，都十分注重顾客的服务体验，在反馈改进方面甚至犹有过之。

人与人之间的角斗比赛综合来说大致有四种。首先是最常见的淘汰赛，这种比赛通常都是一对一进行的。角斗比赛的特殊性地球人都清楚，所以这种比赛大多都是名副其实的淘汰，而且只能够采取单败制。因为一般来说，生即继续，淘汰即死，哪里会有从败者组杀回来的可能？当然，研究成果也显示，角斗比赛有些许时候会出现双方都十分卖力而且讨喜观众的情况，这时候就有可能皆大欢喜，大家携手同乐舒气退场。但按照古罗马人的嗜血天性，活下来的两个人挂彩是必然少不了的了，至于是否会重伤残废血肉模糊，那作为现代人的我们就只可以发挥一下合理的想象力了。

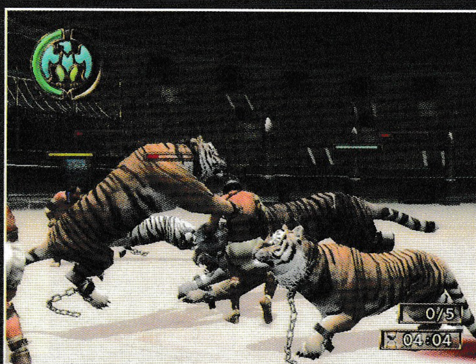
另外一种常见的角斗比赛是循环赛，大家没有看错，的的确确就是循环赛。在伤亡率极高的角斗比赛中为什么会出现循环赛制，这个笔者也思考了很久，但资料上确实是这样黑纸白字地写着的。考虑到死人不可能复生，重伤者也不可能被人抬着上场，这种比赛的规则应该会放宽一些，不至于非要斗个你死我活。但假如角斗士在场上不是向死而生，古罗马人多半就会看得不够过瘾，所以这种比赛理论上应该是两面都不讨好的——观众看着难免不爽不满意，而角斗士最怕的就是观众不爽不满意。这种循环赛又没有规定一定要所有人都轮完，假如观众看的不开心，随便减少两个人也不会关乎大局。也就只是，关乎到两条鲜活的生命罢了。

其次两种比赛为蒙面混杀赛和团体赛。笔者小时候曾经因为不注意用眼卫生，被老妈蒙着眼睛，要求从走廊摸索回自己的房间。那种不知道前路为何的恐怖，对人类确实充满着震撼的冲击。如果大家也有过在路上闭着眼睛走上几十米的经验，那就能稍微体会到角斗士们在蒙面战斗时的境况了。只是这种体会顶多只能够算是冰山一角，毕竟我们害怕的只是路上的障碍和行人，但角斗士们担心的却是四周纷纷往身上招呼的刀枪剑戟。这种生命的脆弱混合着恐惧的未知，只怕根本不是生活中缺乏刺激到要用恐怖电影来弥补的现代人可以切身想象的。

古往今来，人们在生活中缺乏一样东西，都总会用另外一种看似相似其实大相径庭的事物来弥补。角斗比赛中的团体赛也印证了这个道理。根据记载，首先发明兵团之间的角斗比赛的，就是那个最后遇刺身亡的凯撒大帝。我们知道，古罗马是从凯撒时代开始逐渐由共和政体走向帝国元首制的，也是从那个时候起逐渐走向全盛。对于这个心理上有着明显狼性基因的国家（据说罗马城的创始者罗穆卢斯和雷穆斯就是狼孩），既然对外难逢敌手，那就自然要对内诸多宣泄。对于古罗马的广大观众来说，虽然角斗比赛不是纯粹的两阵对圆，但也绝对是真刀真枪的血腥厮杀，既然真正的大阵仗打少见少，那观看角斗比赛也算是一种类似的心灵寄托吧。于是乎，军团式的角斗比赛就在需求高涨的时候应运而生了。实践表明，一些不良嗜好似乎总是会有遗传性的，所以我们也就不难理解，为啥屋大维也会兴致勃勃地搞一场万人角斗比赛了。



▲除了双人死斗，人兽斗也是一个重要的角斗项目。



▲游戏《角斗士：自由之路》中的人兽斗。

狩猎与反狩猎

狩猎一开始是源于人类对生存的执着，是一种为了存活而进行的抗争。但在角斗场当中，狩猎就成为了古罗马人原罪的宣泄工具，成为了一种血腥到早已忽略人道的娱乐。

在中国古代，王公贵族们也不时举行大规模的狩猎，但他们猎杀动物时还算有所选择，而且会适当放生一些围场内的动物来表示自己的宽宏大量。而发生在古罗马角斗场的狩猎，则完全可以用“一派胡来”这四个字来形容。对于古罗马的角斗观众来说，只要是在角斗场内，那人狩猎野兽和野兽狩猎人几乎是没

啥区别的，对他们来说都不过是一种生物令到另外一种生物流血伤残乃至死亡罢了。

角斗场中的狩猎比赛拉丁语为 venatio，原意就是原始的狩猎，后来就指这些斗兽娱乐。这也不难看出，古罗马人的斗性和狠劲有多么地可怕。野兽的凶猛，有时候尤甚于角斗士。所以在角斗场的设计中，对观众的保护是十分到位的。野兽要不就是从一些和观众完全隔开的通道走进角斗场，要不就是被关在严实的笼子里通过升降装置垂直运出来。角斗场周围不仅每一寸地方都有着格网，而且外墙上还有着很多小型的阳台，好让弓箭手能够时刻将箭头对准场内的猛兽。

古罗马人对狩猎野兽的偏执，是我们现代人绝对难以想象的。他们不仅杀死诸如狮子、豹子、大熊、老虎、野狼、犀牛、野猪和鳄鱼这种凶恶的猛兽，而且也屠杀大象、鸵鸟、河马、长颈鹿、野鹿、人猿、山猫、野牛和羚羊等等温顺的动物。浏览一下史料中关于猎杀动物的记载，在每场角斗比赛里面，古罗马人猎杀的动物数量往往不是用两位数来衡量的，而是几百甚至上千。比如在科洛西姆动物大库房落成的那一天，就有 5000 头动物当场被杀死，更多的动物还会源源不断地运进这个地狱一般的动物园。古罗马人猎杀动物时完全是带着高等征服者的思维的，只要是珍奇的没杀过的动物，只要是他们能够找到并且运回罗马，就必然会被四处展示，然后就送到角斗场让人们用各种方法折磨致死。角斗士进入角斗场尚且会有一线生机，但这些动物走进了角斗场就绝对会被杀死——只是在乎于时间的先后而已。

古罗马人在全盛时期根本不会吝啬购进珍稀动物的钱财，为了赢得众人的聚焦，他们甚至不远千里迢迢地引进过北极熊和印度象。如果把角斗场上曾经被猎杀的动物科目种类列成一个表，那必然会出现很多现在已经珍稀甚至绝种的动物。在罗马帝国时期，不列颠地区的很多野兽没多久就绝迹了，欧洲中部、西部一些物种更是接二连三地灭绝。当我们感叹古罗马有着健全的法制和强大的军队时，也不得不感慨，这些辉煌与伟大其实是建立在他们更甚于兽性的民族本质上面的。

在古罗马人绵绵数百年的角斗娱乐史上，有几条未经严谨考证但绝对与事实相差无几的纪录值得我们了解：第一，现代已经没有那个城市像古代的罗马一样聚集这么多珍禽异兽了，虽然他们聚集在罗马的目的就是给人屠戮致死。第二，暴君康茂德应该是地球上用原始武器亲手杀死珍稀野兽最多的人，他曾经在一条安全通道中杀死过 100 头狮子，这个过程仅仅只用了一天。第三，自有确切史料记载以来，古罗马应该是人类社会中故意进行生物灭绝行动最多的国家，他们究竟导致了多少动物灭绝现在已经难以估计，但他们对物种多样性造成的破坏同样难以估量。

模拟海战与场上海战

陆地上的角斗比赛限于场地，有时候实在不能够满足古罗马贵族们的胃口。而观众们陆战看得多了，自然也就想看看海战，毕竟地中海一直都和他们有着很深的渊源，他们的战争史上也不乏著名的海战。对于古罗马观众来说，和陆地上的角斗比赛相比，模拟海战有着另外一番独特的风味。

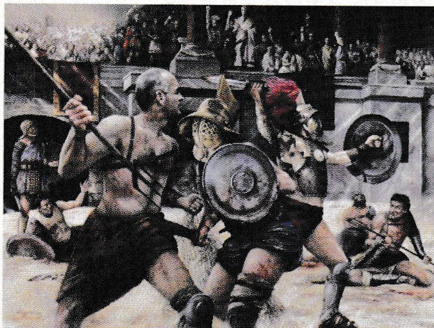
早在共和国末期，凯撒大帝就举行过颇具规模的模拟海战，但他的这样做的初衷是为了进行实战演习。只是对于古罗马这个喜欢在角斗上推陈出新的国家来说，有了这样的开端无疑就预示着一种新的角斗比赛种类将会降临。

凯撒为了进行模拟海战，让人在罗马城的西北郊专门挖了一个盆地，这种类似于纣王建造酒池肉林的做法让人一眼就可以看出独裁的影子。所以到了他的甥孙屋大维进行模拟海战时，就只是选择了在一个人工湖上举行。不过那个人工湖长 1800 英尺，宽 1200 英尺，进行的海战规模自然要超过凯撒的那次突发奇想。据说，这次海战“几乎”就是萨拉米海战（希波战争最后也是最为重要的大战，发生在波斯军攻占了温泉关之后）的翻版。在另外一场经典的模拟海战中，克劳狄皇帝出动了 19000 名角斗士，让他们模拟古希腊式的三层桨与四层桨战船的海战。而且因为士气低落，克劳狄皇帝为了挽回观众的兴趣，还急忙增派了“援兵”，让他们用弹丸轰击战船，威逼双方角斗士进行殊死搏杀。不知道是不是因为真正的海战生还率也是奇低，这些模拟海战一般都要杀到最后，直到其中一方被全灭为止。


▲美剧《斯巴达克斯：血与沙》中的安迪。

这些太过离谱的模拟海战有没有受到限制我们不得而知，但是好一些海战还是会发生在角斗场中的。虽然要在角斗场中蓄水在技术上比较困难，但角斗场上的气氛明显要比开阔地带好上不少。而且对于一座难求的角斗比赛来说，要观众中途从场内转到野外，又或者从野外转回场内，在操作上也实在难以办到吧。

造假与人数限制



当一种体育运动能够为运动员和观众赢得大量的奖励时，造假便成为了一种难以避免的现象。中国足球有着闻名海内外的假哨、黑哨，世界足坛也有着很多精通假摔的超级巨星。但和这些体育运动不同，角斗比赛的利益在角斗士和观众之间从来都不曾也不可能做到分配公平，角斗士们甚至在一开始就已经是这个黄金链条中的最大输家。从这个角度上来说，角斗士们在比赛中的造假，更多只是为了避免那个最为可怕的惩罚——死亡。由于角斗这项活动的特殊性，角斗士们的造假可能比现代体育中的一些“合作”要单纯得多。

按照现代人的逻辑，角斗士们造假应该是很正常的。但事实上，虽然确实有一些角斗士会暗中串通，但真正造假的人也不算多。至于为什么出现这种情况，笔者认为，这和复杂难解的人性有着千丝万缕的关系。在角斗士当中，有一部分人十分相信自己的实力，对于他们来说，造假根本不是一个需要考虑的选择；有一部分人害怕战败，但也同样害怕别人的背信弃义，故而最后什么都不会选择；也有一部分人权衡过风险，觉得造假被发现的话成本更高，所以宁愿选择尽力迎战；还有一部分人有着自己的坚持和价值，他们认为名誉重要过生命，哪怕参加的只是一场浪费生命的战斗……各种各样的想法千千万万，总的来说，不知道是值得敬佩还是悲哀，因为一些难以定位的荣誉，霎时间的冲动和说多不多说少不少的利益，以及通过奋斗取到自由的梦想（哪怕这种奋斗是被他人扭曲的），角斗士们经常会全力以赴，用自己和同胞的鲜血染红别人倾斜的信仰。

为了防止角斗士私下造假，主办者引入了之前提到过的赛前抽签和武器检查，但这种形式往往和现实需要存在一定的悖论。一场角斗比赛的好看与否往往取决于双方是否势均力敌，这看上去似乎不容易打马虎眼，但实际上又为角斗士造假提供了一定的线索。既然造假无法从源头上根除（这个就好比根除掉大家的人性），角斗比赛的组织者就只可以加大审查的额度，加重惩罚的力度。古罗马的角斗观

众眼睛绝对是雪亮的，多年的观战经验让他们都有着甚为内行的辨别能力，其中就算再不济的新手也应该比中国的足球裁判要好一些。当他们发现角斗士们有眉目穿意，配合默契的现象，就会让裁判派出奴隶，让他们用皮鞭抽打，用红烙灼烧这两名穿帮的角斗士，威逼他们从一种痛苦趋向另一种痛苦。

大概在公元前20年，古罗马人就对一场角斗比赛的角斗士人数做过明确的限制。那时候的奥古斯都（即屋大维，古罗马帝国的开国皇帝，凯撒的甥孙）规定，副执政官在任期内最多只能够举办2次角斗比赛，参加的角斗士人数不能够超过120人。从这个规定中能够看出，古罗马人对角斗士人数的限制，与其说是出于人道主义的考量，不如说是出于政治上的权力制衡。差不多的记载也出现在很多资料当中，但尽管对参加角斗比赛的角斗士人数一直都有规定，但不同时期、不同当权者、不同阶段的变化实在太多了。比如说同样是奥古斯都，就曾经举行过10000人参加的集体角斗。考虑到罗马的军队建制，大概是在公元70年开始，一个军团的人数就为5500人，那这样的角斗比赛几乎就等于两个罗马军团的互相厮杀了。真不知道奥古斯都当时是在哪里怎么组织这样的角斗比赛的。10000和120，真是难怪当时有人会说："和皇帝举行的那些穷奢极欲到超乎想象的角斗比赛相比，一般政府官员、地方行政官甚至元老院贵族搞的那些只能够算是平日里的小菜罢了。"遥想公元前264年，罗马城举行的首次角斗比赛只有三对奴隶参加，也就只有寥寥6人。对比一下年份，大家可能就不得不承认，在一些边角的位置，文明有时是会开一下可怕的倒车的。

实力与运气的裁决

或者是一个角斗士伤重倒地，或者是两个角斗士都站不起来，又或者是一方被干脆地直捣要害，一场角斗比赛就会在观众的兴奋或失望中走向结束。对于活着的人来说，虽然他们幸运地逃过了死神的制裁，但古罗马人对他们的裁决才刚刚开始。当一场角斗比赛结束之后，观众都会通过呼喊和手势来给出自己的意见。最后则由皇帝、贵族或组织者给出最后的裁决。由于罗马的制度使然，占观众绝大多数的民众有着最大的裁决权，就连皇帝和贵族也要慎重考虑民众的意愿。

在观众的呼喊当中，大致分为两种声音。当观众们大喊"米特"（mitte）的时候，那意思就是"放了他"，而高呼"伊乌古拉"（lugula）的时候，意思即是"砍断他的喉咙"。角斗场这么大，人又这么多，要辨别究竟是那种声音比较大显然是十分困难的，除非皇帝、贵族或组织者都有一双超越正常人范畴的灵敏耳朵。所以他们同时也会借助观众们亮出的手势来做出判断。在电影《角斗士》当中，对于失败者或打平者而言，大拇指向上表示释放，大拇指向下则表示处死。不过，根据史学界的研究，拇指向上和向下所表达的意思究竟是什么，还一直都没有一个确切的定论。有专家认为，拇指向下的意思应该是还剑入鞘，也就是把武器拿开。而拇指向上的意思应该是向他刺去，直接把失败者杀死。可能是因为这些手势代表的意思在古罗马属于街知巷闻的事情，所以古罗马的作家都没有在著作中提及这个问题的答案。假如不再有新的史料出土，那关于手势代表的含义很有可能就会成为一个永远的谜团。



▲角斗士往往过着为死而生的悲惨生活。

抛开手势的谜团不谈，另外一个问题也让笔者颇为纠结。大家设想一下，在一个可以容纳数千人甚至数万人的角斗场内，即便每个观众都在大声呼喊的同时亮出手势，那些需要作出最终裁决的人们就真的能够分清哪一方支持的人数更多么？要知道现实可不同于影视作品，不会几乎所有的观众都大呼同一个单词，做同一个手势，甚至在一些时候还会出现哪一方支持的人数看上去都很多的情况。在这种时候，皇帝、贵族或组织者们的判断和意愿就十分关键了。或许是皇后在月经期间一句烦躁的怨言，或许是得宠贵族一个纯粹献媚的建议，又或许只是皇帝刚好被一只苍蝇搞到满肚子怒气无处发泄，那死亡就会顷刻间降临到那些可怜的未胜者身上。

在一些特别的时候，最终裁决权也有可能被赋予获胜的角斗士。出现这种情况往往都是因为皇帝、贵族或组织者想表现自己的宽宏大量，或者仅仅只是因为他们拿不定主意，又不想得罪任何一方的观众。在这种时候，那些等待裁决的角斗士们就只可以祈求上苍，希望刚刚还和自己斗个你死我活的那个对手能够给自己一条生路。临时获得生杀大权的角斗士会倾向于哪一种选择我们无从得知，这个生与死之间的毫厘抉择就只可以看命运的安排了。

对于一个有实力的角斗士来说，一场比赛的胜利无疑是通过无数次艰苦的训练得来的，他通过自己的努力暂时躲过了可怕的死亡。但谁也不会知道，他下一场比赛的对手会是谁，而自己当天的状态又会是如何。一旦成为了角斗士，就谁也说不清实力和运气哪个更加重要。古罗马人认为，他们已经给予了角斗士们充分的公平和公正，这种想法在现在看来明显是有违事实的。古罗马的辉煌法制扎根于等级深严的奴隶社会，他们所谓的公平和公正，更是建立在野蛮的狼性思维之上。

哪怕存在着无数曲折，在大体上来说，道德还是会随着时代的推移而逐渐觉醒的。在罗马帝国后期，由于帝国的衰亡和基督教的发展，人们对角斗比赛有了新的认识。大约到了公元5世纪末，残忍的角斗比赛才真正退出历史的舞台。根据研究者们的估计，在延续了700多年（一说为500年）的角斗比赛史上，大约有70万人死在了角斗场内。除了成年男人外，这些人还包括妇女和儿童。角斗士们在拼杀中献出了宝贵的生命，很多时候只是为了让观众们获得一阵廉价的欢愉。

从一定程度上来说，我们确实不应该苛责那些生活在遥远时期的古罗马人们，毕竟文明的开化程度决定了道德水平的高低。但作为一个有着正常情感的人，在了解到史料中一段段触目惊心的记载时，难免会逐渐融入到这些文字当中，慢慢从漠不关心变得难以自制。血腥的角斗娱乐无疑是违反道德的，它的存在挑战着人性的真善美。或许嗜血是人类原始而且深藏的本性，或许互相杀戮是人类永远消除不了的祸根，或许时代的格局会给予人类推卸的借口，但人世间还是有着最基本的对与错。

最后衷心祝愿，残忍的角斗娱乐和类似的活动，将不再出现在人类的历史的当中。

附录：角斗士的相关游戏

罗马角斗士 游戏平台：PC 制作厂商：Cat Daddy Games 发行时间：2002年10月28日
角斗士：复仇之剑 游戏平台：ps2 制作厂商：acclaim 发行时间：2003年11月4日
罗马之影 游戏平台：ps2 制作厂商：Capcom 发行时间：2004年2月8日
角斗士：自由之路 游戏平台：ps2 制作厂商：GOSHOW 发行时间：2005年2月17日
角斗士：开战时刻 游戏平台：psp 制作厂商：GOSHOW 发行时间：2010年1月14日
剑斗士传奇 游戏平台：wii 制作厂商：High Voltage 发行时间：2010年7月6日

文 周行文 美编 NINA

FINAL FANTASY XIII-2

最终幻想 XIII-2
同人 默示战争

1.

法兰第一次看到云芳的时候，立即从那对眸子中感觉到一丝自己未曾领略过的锋利。

那是一个真正的好日子，蓝天白云，除了那个碍眼的“茧”仍在空中之外，海风吹起群鸟，温暖湿润的空气里淌着青草香。法兰从长老会出来，就在通天塔一侧等待新的候选者。

然后法兰见到了云芳。

从遥远彼方走来的女子一身蓝色长袍，身材高大魁梧，皮肤是健康的古铜色，面容娇好但轮廓硬朗。这个陌生的女子背后挎着巨大长矛，顺着山路一步步走到法兰面前，脚步没有一丝停顿，表情也无限近似于冷漠。

“我是候选者云芳。”

这是法兰听到云芳说的第一句话。云芳的声音和她的表情一样冷漠，带着一丝沙哑。法兰想要上下打量这个浑身透着强大气息的女人，目光却不由自主被她的双眸牢牢锁住。

“你决定成为候选者？”尽管觉得自己气势上无法压倒对方，法兰还是决定主动提出问题，“你知道这也意味着一种牺牲？”

云芳的回答让法兰无话可说，她只是仰起头，用不在乎的眼神看了法兰一眼，随即微微颔首。

一切尽在不言中。

无话可说的法兰犹豫了一下，继续强调道：“你知道，最终选择权仍在法尔西那里。”

云芳依然冷漠地点头，看来她在来之前早已熟知一切要求。

法兰镇定了一下自己的内心，试图用威严挽回自己刚才面对女子的失态：“你知道，这是关系到人类命运的抉择，我们必须谨慎……”

“我全都知道。”

这是云芳第二次说话，她的声音低沉，带着一股不容置疑的强烈信念。只凭这股气势，云芳的存在都让法兰觉得自己平日的表现太过软弱，不足以担当现在的工作。

沉默了片刻，法兰转身手指远方。

“跟我走吧。”

从通天塔废墟下端走向中央城市需要的时间并不长，一路上可以看见各种神色匆忙的人们。每个人都行色匆匆，他们都出奇一致地保持着沉默。这种沉默中带着充分的默契，好像全部都被告知了某件重要的事一样。

法兰知道这是集体动员的结果。

大约在一周前，由法尔西通过连接在各个城市中的通讯设备共同宣布了一件事，这件事对于整个下界的人们来说都充满了意外。

下界的法尔西决定挑选露西，针对天空中存在了无数个日日夜夜的“茧”发动战争。

法尔西是一种半机械的生物，其存在早在人类出现之前就已遍布整个世界。法尔西的力量包括控制各种自然力量，其形态各异，但多半属存在机械和晶体之中，它们能够淬炼出自然世界里的各种力量加以运用，让人类享用方便快捷的成果。

按照上古神话所说，法尔西是神创造出来，为了照顾人类而存在的一种半神。

当大地上的人们彻底相信了法尔西对于人类的益处后，时光已向前推进了数百年。曾经因生存举步维艰的人类在法尔西的协助下建立起自己的城市家园，围绕法尔西特点发展出的机械文明渐渐成为时代主流。

渐渐的人们也知道了，悬挂在天空中的“茧”也是另一批法尔西们圈养人类的场所。在那里，人类被洗脑成为法尔西的宠物，无法享受自由与和平，他们存在的惟一意义就是被驯化成一群毫无自立能力的废物。

这是所有人都知道的事实，文艺作品中经常把“茧”中的人类比喻成关在笼中的金丝雀，他们除了外表形似人类之外，已无任何人类应有的精神。诸如勇气、智慧、坚韧和梦想等这些字眼早已完全与那些“茧”中的人类无关了。

地面上的人们认为这是一种堕落与背叛，即

使地上也有法尔西，它们的存在只是为了辅助人类生存，而非主宰。

随着越来越多的记载流传下来，“茧”作为这个世界的对立面，依然矗立在遥远的空中，散发出宛如圣洁的光辉，默默等待时间流逝。

面对忙乱的街道，法兰对云芳解释道：“因为要准备战争，城市刚颁布新的条例。”

云芳看着人流，微微颔首。

“你刚才说，你是乌尔巴的居民？”法兰看似随意地问道，“听说那里已经荒芜了很多年。”

“怪兽和不受控制的法尔西越来越多，很多人无法留在那里了。”云芳淡淡解释道，“不过我和香草一直住在那里。”

法兰知道这是个愚蠢的话题，但身为长老会的代理人，身为惟一直接与法尔西们对话的人，他觉得自己必须谨慎一点。

云芳露出一丝笑容，带着嘲讽，像是洞悉了法兰的内心一样。

“乌尔巴很多年来只有我们两个居民，你不知道而已。”

中央城市号称下界最巨大的城市，始建于数百年前。长老会的前身先哲们建立了这座城市，并与地面的法尔西们达成契约。法尔西通过帮助人类发展延续其价值，人类则尊重法尔西的决定。两者合力修建巨大的中央城市，抵御那些在地面行走的怪兽和不受控制的法尔西。

下界的大部分人类最终聚居在中央城市里，遵从先哲教诲，恪守法典，繁衍生息。长老会渐渐成为至高权力的象征，他们通常由十三人构成，百余年更迭一次。长老会并不直接参与城市管理，只在最重要的时刻依照法典判断是非。

正因为如此，长老会的权威毋庸置疑，在整个下界的所有人类聚居地当中，长老会和法尔西的共同声明足以掀起改变世界的波澜。

长老会中心议事厅以金属圆顶为标志，烙印以天与地交织的鲜明标志。每当站在这里时，法兰总会有一种自然升腾起敬意的冲动。在长老会收留的数百名少年中，法兰最终能够成为代替长老会和法尔西意志行走的执政官，他自身的优秀从未被低估过。

“所有的候选者将在这里等待甄选。”法兰为云芳介绍一切时总感到一丝不自然，他觉得对方所知并不比自己少，“首轮测试将要挑战一只至少凶猛程度超过四级的魔兽，你确定现在就要参加首轮测试？”

“我确定。”仍是毫不犹豫的声音。

议事大厅一侧的金属门缓缓开启，云芳意味深长地凝视着这道巨大的金属门。如果没有法尔西的力量，人类将要依靠什么来开启这种厚重的金属门？

偶尔这样的反思，总让云芳将武器握得更紧。

训练场是长老会为了锻炼那些孤儿们修建的专门比赛场地。当初长老会选择了这种孤儿继承制原因也很简单——没有牵挂的人，在拥有权力后不容易为了亲人和朋友犯错。

“那么挑战即刻开始。”法兰为自己毫不期待的声音感到奇怪，他并不觉得自己已经看见了事件结果，“请进入场地中央，等待挑战内容。”

云芳用了大多数候选者的方式——她在空中高高跃起，跳入场中，像是一道蓝色闪电。

法兰目光紧随着云芳的身影，看着她屹立场中，等待对面铁栏里走出魔兽。

“是双头龙！”

负责计算成绩的文职人员发出一声惊呼，铁栏中已飞出一团巨大的浅黄色身影。双头龙以背后膜翼滑行至云芳面前，一头喷出烈焰，一头喷出冰焰，将两种截然不同颜色的光芒射向云芳。

法兰紧紧盯着云芳的身影，他想知道这个目光如刀锋般冷冽的女子是否真的强大。

云芳的身影在地面上晃了晃，竟瞬间消失了。当法兰目光再次锁定到云芳时，她手中的长矛已如一道黑色闪电，横刺向那昂然双头。

纵然候选者中强者如云，法兰依然被这一幕震撼，他望着一击杀死了双头龙的云芳，望着身体慢慢颓然倒下的双头龙，久久没有说出话来。

“第一轮测试，通过。”

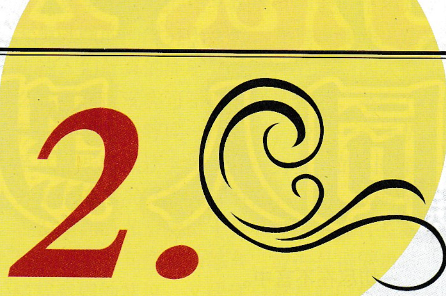
计算成绩的文职人员宣布时也用了激动的语气，毕竟是与天空中不可测的敌人战斗，有这样的强者加入，每个人都难免高兴。

跃出训练场，云芳依然是所有人当中最平静的那个。

“下一轮的测试什么时候开始？”

努力让自己平静下来的法兰镇定地回答道：“在三十天之后，法尔西需要制造兵器，我们有很多准备时间。”

云芳轻轻笑了笑，那笑容让法兰觉得自己孱弱又渺小，他开始怀疑自己是否真的做好了投身伟大事业的准备。法兰觉得，真正愿意牺牲自己的人应当是像云芳那样平静才对。



2.

这一次的候选者里，云芳并不是最受期待的人选。法兰深知在这件事上无数人希望通过点燃自己照亮荣誉。在地面上沉寂了千百个世代的人类终于要直面负责管理这个世界的法尔西，这件事本身就足够让人热血沸腾。

从四面八方赶来的人们都集中在城市周围的临时建筑里，那些鄙视的、仇恨的和充满斗志的目光无时无刻不瞩目着天空中的“茧”。



这是史无前例的同仇敌忾，是下界人类最团结的时刻。

从战斗宣言发表以来，长老会一直保持着相当克制的沉默。大多数志愿候选者们通过不断的打探想要了解进一步的甄选条件，无一例外都失败了。以武勇著称的北方勇士希洛纳尔因此放下话来，在甄选结束后一定要让法兰好看。

对此法兰只有冷笑，那些人并不知道进攻“茧”的核心秘密。这些在自己城市和族群被人敬仰的所谓强者们缺乏一样东西，那才是下界的法尔西们真正需要的力量。

最初法兰认为云芳也不知道，直到云芳的名字列入候选者的第十三天。云芳约他在两人最初相遇的地方见面。

从这里遥望过去，通天塔的残躯上长满了奇异的植物，风雨吹打下的斑驳痕迹证明它经历的岁月与磨难。想象着在那些时光印证下的故事全都成了传说，让法兰生出一种不真实的感觉，他觉得自己正在走向成为传说的那条不归路。

“这是回不去的世界，我们只能在这里。”云芳仰头望着天空，低声喃喃道，“灵魂没有归处，心灵也无寄托。”

“只有战胜那些‘茧’内的法尔西，将人类回归成一个整体，我们的世界才能有希望。”法兰试图说着平时鼓励战士们的话，又觉得这些对云芳没有多少效果。

听到这些，云芳依旧露出知晓一切的笑容，有些轻蔑。

“我知道第二次甄选的要求。”云芳说出了让法兰差点从崖壁上摔下去的话。

法兰让自己稳定情绪，后退两步，用警惕的目光看着这个强大的候选者。

“你知道什么？”

云芳无所谓地摇头：“不要那么紧张，我没有别的意思。那种力量不是每个人都拥有，你应当知道如何甄别吧？”

法兰盯着云芳的双眸看了半晌，才发出一声轻轻叹息：“是啊，我知道……”

“你看得到我的心中吗？”云芳反问道，“如果看得到，是什么样子？”

法兰沉默片刻，决定如实回答：“不，我看不出。”

“想要达成毁灭‘茧’的目的，需要强大的力量。”云芳口气依旧平淡，“常规的武器和飞空艇只能破坏‘茧’的外部，真正想要破坏‘茧’，需要这个世界上最罕见的力量。”

法兰将一只手放在自己胸口，等待云芳说出那个词来。

“召唤。”

轻轻两个字，砸在法兰胸口，让他几乎无法呼吸。被隐藏着的秘密一旦戳破总是那样简单，云芳那仿佛察觉一切的笑容也让法兰觉得自己在她面前才是袒露无遗的那个人。

“……你为什么会知道？”法兰迟疑片刻，等于间接承认了云芳的话没错。

云芳遥望天际，此时此刻眺望茧的目光千千万，她和法兰只是其中的一两人罢了。

“召唤的力量……普通人恐怕无法拥有。”云芳没有直接回答法兰，而是淡淡转移了话题，“在法尔西没有明示之前，没有人知道怎样才能获得召唤之力……”

法兰只觉得自己喉咙发紧，心跳也飞快，打断云芳说道："召唤之力其实就是寄生于人内心世界的法尔西，普通人当然无法获得。"

云芳停顿了一下自己的语言，打趣地反问道："那么你知道如何获得召唤之力了？"

法兰既不能承认更不愿否认："在第二轮甄选之前，我不会跟你谈论这个话题。"

"是悲伤、绝望和痛苦的极限吧？"云芳仍是淡淡说着让法兰惊心动魄的话，"只要能够达到这样情绪的极限，召唤之力就将从体内衍生，最终成为超越了魔法存在的可怕力量。"

法兰已经不知道改如何表达自己的震惊了，眼前的女子带给他的震撼已无法形容，他只能用一时间的失神来稳定自己的情绪。

"你……"

"如果这个世界上只有惟一一个人能够启用召唤的力量，那个人一定在我们之间。"云芳对法兰如是说道，语调既不悲伤也不痛苦，"不是我，就是香草。"

顿了顿，云芳看着法兰，轻声问道："想见见香草吗？除了我之外，另一个能够使用召唤之力的人。"

3.

法兰第一次见到香草的时候，对准"茧"的发射器刚开始准备。那些由法尔西协助完成的金属装置在夜色中反射出道道幽光，凝结起来的法阵量在发射器末端凝集魔力。人类的伟大终于仍是需要法尔西的帮助才能显示，想到这一点的法兰觉得有些悲哀。

其实这场战争，终究是法尔西对法尔西的战争罢了。

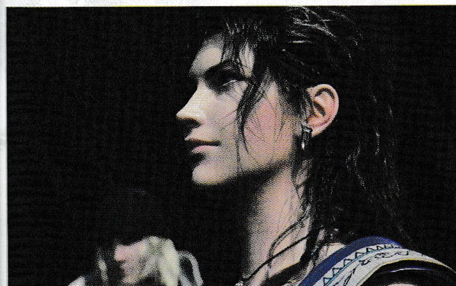
——成为露西……

想到那样的事，让法兰觉得心头极为沉重。千百年来露西的命运只在长老会内部流传，中央城市的居民并不知道成为露西的命运轨迹会发生何种变化。

那样沉重的话题，法兰也不想与任何人交流。

乌尔巴村距离通天塔并不遥远，在不远处也有巨大的飞空艇起降场，表明这里曾是异常繁荣的所在。法兰在云芳的指点下驾驶飞空艇寻找降落点，才讶然发现虽然整个村子整洁干净，却几乎没有任何人烟。

飞空艇落下的时候，法兰感觉到这里的空气和别处不太一样。没有法尔西照顾的地区充满了





危险的气息。

"这里很久之前就是这样了。"云芳放慢脚步跟在法兰身后，声音里依然没有什么抑扬顿挫，"从很久之前，乌尔巴就只有极少数人生活。这里充满死骸和怪兽，你是不是觉得惊讶？"

法兰沉默了片刻，决定诚实回答："不，我曾经见过不少死城。"

"这里不是死城。"云芳低声说，"这里有人生活，我和香草。"

"一直在这里？"

"很久之前就在这里了。"云芳轻声叹息道，"双亲不在的时候，这里大部分人都选择了离开，只剩下我和香草。"

沿着碎石铺成的小路，法兰在一幢二层木屋的楼梯处见到了香草。

梳着两条辫子的香草蹲在木梯旁，正在摆弄一部小机器人。少女柔美清秀的五官在月光下充满了专注，法兰一下子明白了云芳为何提起这个女孩儿时充满怜惜。

"她才是最适合成为候选者的人——香草。"云芳淡淡说道，"你看不见的悲苦和哀愁，都在她心里。"

法兰走近，低头修理好小机器人的香草才察觉到脚步声，抬头一脸惊讶地望着这个不速之客。

"法兰为了与'茧'的战争而来。"云芳这样对香草解释，"他负责选择成为露西的战士，只有成为露西才能拥有与'茧'战斗的力量。"

香草对着法兰眨了眨眼睛，露出一脸天真笑容："呐，看起来是个靠得住的人嘛。"

被少女澄净的目光直视着，法兰觉得双颊微烧。

"寒暄就不必了。"云芳干脆地打消了法兰想要自我介绍的念头，"不如在这里吃个晚饭吧，让香草去准备。"

"什么？好啊……"惊讶之余法兰下意识应了一声，答应后才明白过来，"这，这太打扰了吧？"

"没关系啊，这里很久没有客人了，我们都很高兴呢。"香草的笑容打消了法兰的疑虑，或者说，让法兰做出了留下来的决定。

在中央城市里绝不会出现袅袅炊烟升起，法兰和云芳坐在餐桌旁，目光跟随着来回忙碌的香草。早已忘记自己如何烹制食物的法兰不得不承认，这种静静等候食物被加工好的感觉是他从未曾体验过的新鲜感受。在这静谧的时光里，空气的流动和思维的速度似乎都放缓了，法兰觉得自己的内心某处在渐渐变得柔软。

"香草是不是很可爱？"云芳直言不讳地问法兰，"其实你应该是在奇怪吧？这里明明曾经是个聚居地，为什么还要自己动手制作食物。"

法兰有些不自然地把目光从香草身上收回来，并不否认自己的疑惑："是的……法尔西供给人类食物是整个世界的规律之一。为什么你们这里没有法尔西？"

"以前是有的。"

"地面上能叫得出名字的法尔西我都知道，是哪一个？"

"阿尼玛。"

"阿尼玛？"法兰惊讶地重复着这个名字，仿佛这它有一股魔力，"伟大的法尔西阿尼玛曾经消失了近千年，原来一直都是在这里守护你们？"

"是啊，所以当它消失之后，这里的结果就只有现在这样。"

"你的召唤力量是因为阿尼玛才……"

"香草的也一样。"云芳指了指天空，"这是我们背负的命运，可我不希望香草也要卷入其中。"

"那你让我见她的目的是……"法兰觉得自己不明白了。

"这个世界上还有什么事能瞒得过法尔西？"云芳自嘲地笑笑，"如果不告诉你，香草面临的问题可能会更严重。"

法兰盯着香草看了一会，又因为不敢直视香草的目光而低下头："你们的召唤之力来自于伟大的法尔西王者阿尼玛，你们必须成为战士。"

云芳轻轻摇头："不要骗人，法尔西需要的不是战士，是露西。"

"是拯救这个世界的露西。"法兰纠正道，"只有法尔西才能将人类变成露西，露西执行法尔西的使命，而现在法尔西的目标就是拯救所有人类。"

"怎样都好。"云芳无所谓地耸肩，"反正只要能够保护香草的事，我都愿意去做。"

"即使与全世界为敌？"

"即使与全世界为敌。"

云芳的语气并不激烈，法兰仍能感觉到那股强烈信念。相比之下，自己所坚持的信念是否也

这样牢固？法兰轻轻诘问了一下自己，在没有想出答案的时候放弃了思索，目光依旧追随来回忙碌的香草。

"香草曾经亲眼目睹自己的双亲变成死骸，我也是。"云芳说起以往，犹如在述说别人的故事，"因为亲身经历过，所以我们知道一切，这样的解释，你能明白吧？"

法兰并不是第一次听到"死骸"这个词，长老会的教导浮上心头，法兰不确定地问道："你……见过死骸？"

"当然，否则你以为我怎么会知道那么多你们所谓的秘密。"云芳的声音很轻，像是刻意不让香草听到，"亲眼看到亲人变成死骸的痛苦，普通人可能无法理解……曾经就在这片土地上，很多人成为了露西。法尔西给予我们很多，也向人类索求不少。法尔西的使命总是含糊不清，只能依靠猜测，因此不少人变成了死骸。"

"完不成使命的下场就是变成死骸……"法兰喃喃重复这条早已知晓的法则，追问道，"如果完成了使命呢？"

"会变成水晶吧。"云芳无奈地笑笑，"灵魂与这星球相伴，永久地存在下去。"

"阿尼玛曾经让这里的人们成为露西，为了完成什么目标？"

"我不知道……"云芳摇头，"那时候年纪太小，大家变成死骸，逃走，村子破败。我带着香草离开了很久，再回来的时候，村子和当年已经不太一样了。我们决定留在这里，无论如何，这里也是我们的故乡。"

"你们完全可以离开这里，不参与对'茧'的战争……"鬼使神差般，法兰说出了这样的话，甚至连他自己都惊讶。

云芳轻轻摇头："不，不可能的……这一切都是命运的安排，无论我和香草走到哪里，法尔西真的需要我们的力量，它们仍会有办法让我们成为露西。"

关于这一点法兰无法辩驳，法尔西比人类更熟悉这个神赐予它们的世界。做为神留在这片土地上的工具，法尔西拥有近似于无穷的力量，这些力量被压抑在机械身躯里，几乎从不对世人展示。

法尔西对人类几乎没有要求——这只是普通人听到的说法。只有深知法尔西和长老会情况的法兰才知道，法尔西其实也有它们自己的要求和目标。

…………

"吃饭啦！"

香草的欢呼惊醒沉思的法兰，年轻的执行官抬头惊讶地看着桌子上摆满的食物。长久以来习惯了法尔西为人类合成的食物，法兰面对普通的食物则显得有些不知所措。

"第二轮甄选开始之前我会留在这里等消息。"云芳对法兰说，"如果你仍需要我参加的话。"

法兰端正坐直身体，直视云芳的眼睛，此时他已能从那双眸子里看到锋芒之外的温柔。

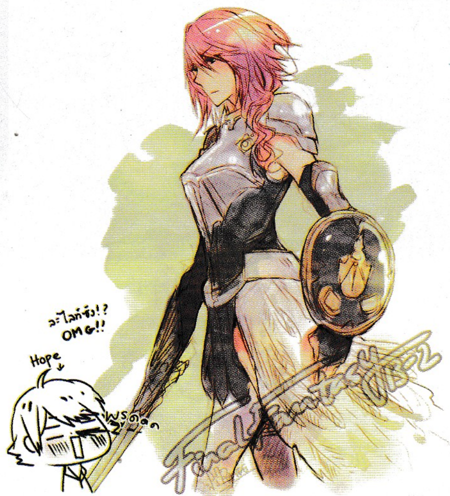
"你一定会通过第二轮甄选的。"

"谢谢。"

"不用谢。"法兰说，"改变这个世界的不是别人，是每一个人生故事里的主角，是你自己。"

"希望能够改变什么吧。"云芳这样说着，只是语气唏嘘。

4.



重新回到长老会议事厅的时候，法兰仍能听到远处巨大机械移动的声音。在那些改变沧海桑田的变化里，法尔西门贡献了自己的力量。这种帮助让人开心，可想象着人类不断在法尔西协助下完成种种所谓壮举，法兰总觉得心情愈发微妙。

在长老会议事厅无人知晓的地下通道尽头，经过一条只有光没有影子的长长通道，法兰走向法尔西缔造出的王座之间。

这是控制整个中央城市，乃至于整个下界的权力中心。完全纯白色的房间里没有任何装饰，只有淡淡金色的王座环绕一块球形水晶，十三个王座，十三位长老。法兰无法看清每个长老的面貌，他只知道这些长老在法尔西的协助下一直生活在这里，这里干燥闷热得像另一个世界，大概也只有长老们能够忍受。

从中央水晶球内射出道道炫光，法兰恭敬地站在王座中央等待长老们莅临。

没多久之后，那些王座开始发出微微嗡鸣，法兰对着十三座王座躬身请安，于是一片白茫茫中冉冉升起漆黑人影。法兰觉得自己的耳膜仿佛置身于一场巨大的噪音中，又无法确切听清任何声音。

法兰知道那是法尔西力量制造出的强大结界，自己置身这个空间，所有的声音和讯息都无法传达到外界。无数次长老会的秘密决议都在这种情况下进行，对此从小耳濡目染的法兰早已习惯。

"接触到适合的候选者了吗？"

一把威严的声音响起，法兰知道那是长老在提问。事实上即使多年过去，法兰依然无法分清十三人中的每个人究竟是谁。十三名长老的称呼分别对应人类情绪中的一种，即荣誉，信念，勇气，智慧和仇恨等。

有时候法兰会觉得，十三人只是一个人的投影。长老们多数时候只用同一个声音说话，很少同时发问。

"已经有合适的候选者。"法兰对长老会向来恭敬，"现在大家的积极性很高，正在努力扩建对'茧'的发射器。"

"民众的支持让人欣慰。"长老的声音在空荡的房间里没有一丝回响，仿佛就在法兰耳畔响起，"可惜想要破坏'茧'，并不是只有战士就能做到的。法尔西寻求新的露西，这一次为了下界的繁荣，法尔西会将无限力量一次赐予众多露西，让他们为吾等的世界而战。"

"一次……制造很多露西吗？"

长老的声音依然直接响起的法兰耳畔："选择愿为人类自由奋斗的战士，让他们成为露西，这与人类和法尔西之间的协议并不冲突。吾等将以自由之名义，为这世界的未来宣战。"

"如诸位所愿。"法兰躬身朝着长老们的方向行礼，"为了这世界的未来。"

"真正适合使用召唤的候选者最终将获得无匹的毁灭之力。"长老的声音谆谆说道，"打破'茧'的现状，只有通过那样的力量才能达成。相信你已经有初步结果了吧？"

法兰不敢隐瞒："看到了很适合的人选，是法尔西？阿尼玛曾经守护过的人类。"

"拥有召唤之力？"长老对此似乎很有兴趣。

"需要确认。"法兰冷静地回答道，"在甄选结束之前，我会劝说她们证明自己的力量。"

"很好。"

威严的声音消失了，留下法兰一人站在空旷的空间里。一团淡蓝色的微光带领法兰穿过纯白色的房间，穿过漫长的走廊，无尽的黑暗，回到他所熟悉的那个世界。

5.

经过漫长的等待、不安和躁动，第二轮甄选如期举行。

第二轮候选者的名单依然很长，从一开始就备受期待的希洛纳尔位列前十名。法兰见过那个长发粗犷的男子，常年在冰雪之地生活的打磨让他拥有常人甚至不愿靠近的冰冷。

和所有人期待的完全不同，第二轮甄选仍不是人与人之间的比试。在第一轮的目测和魔兽挑战之后，第二轮测试只是用手轻轻抚摸长老会提供的水晶。

这种近似于儿戏选拔方式引来很多人的非议，法兰依然坚定地站在主看台上望着逐一进入训练场内的战士们。

随着不同的声音响起，开始有大批人落选。这些不能成为第一线战士的参选者发出了巨大的议论声，和刚才的声音汇合到一处，几乎引起骚乱。

最终一个强烈的吼声让议论安静下来，也引发了更大的骚乱。

"我是北方的英雄，我才不想被这种可笑的测试过滤掉！"希洛纳尔的吼声震动全场，在围观的参选者中引起一阵附合的躁动，"那个入选

的女人，拿起你的武器，证明你的强大！”

在希洛纳尔手指的方向，云芳正离开水晶，带着一丝不屑凝视这个拔刀的北方英雄。

“啊啊啊啊啊……！”

伴随吼声阵阵，长发飘飘的希洛纳尔手中大刀已经化作一道凄厉光芒削向云芳，这一刹那仿佛天地之间的温度都因希洛纳尔的注入魔法的一击寒冷冰冻。

围观人群中发出发出惊呼：“是高级冷气魔法！”

云芳后退两步，手中长矛指向希洛纳尔，指向拿到刺来的寒光。

几乎不经任何思考的一击，云芳手中矛尖对上了希洛纳尔的闪光一击。

希洛纳尔手中大刀与长矛在空中交锋，错出刺耳的金属敲击声。刀锋顺着矛脊嗤嗤滑下，溅起串串火花。希洛纳尔的力量逼迫大刀寸寸下滑，想要直取云芳手腕。

云芳长矛上绕过两条交织的红线，无数灼热凭空燃起，烧掉刺骨冰冷。云芳的身影在冰晶化作水珠滴落之际已退后几步，脚下一个巨大法阵缓缓转动。落在法阵中央的是，是那柄漆黑长矛。

这个动作让众人大哗，没有人能接受一个战士在与人决斗时放弃手中武器，那样几乎等同于放弃了胜利。

希洛纳尔长刀在空中振出一阵呼啸声，对着云芳嘲笑道：“你的实力也仅此而已，还是回去修炼吧！”

“不见得。”云芳意味深长地瞥了一眼法兰，双手合拢，喝道，“盛宴将至，觉醒吧，众龙之王！”

随着云芳的诵念，无边黑色迷雾从法阵中弥散开，将整个法阵染成一团漆黑幽洞。

法兰眉头一皱，想到了某种可能。一点惊惶在他心中迅速扩大，最终变成巨大的忧虑。法兰双手抓住围栏，用尽力气对着云芳高声喊道：“你确定要这么做？”

“真相总要被知晓。”

云芳回首瞥了法兰一眼，淡淡答道，并不在乎希洛纳尔已逼近自己。

北方英雄的刀高高举起，在空中尚未形成一个银光弧线，地面那团幽黑已冲天而起，喷薄出无穷魔力直抵天际。一团团破碎的黑暗碎片中，一个魁梧身影从挣脱了幽黑，如电扑向希洛纳尔。

一道违反了常识的漆黑烈焰将希洛纳尔彻底罩住，只是瞬间爆发，又消于瞬息之后。围观的人们觉得自己眼前仿佛黑了刹那，随后都在炙热的阳光下看清了那魁梧身影。

背生双翼，双爪如钩，高傲的头颅以王者姿态俯视地面，骨骼胸腹之间有法尔西标志性的金属光芒流转，那是一条真真正正的龙，就这样在空中振动双翅起伏。

几乎所有人都无法忘记此时发生的这幕，被黑色烈焰击中的希洛纳尔浑身皮肤赤红，多数衣物被烧毁，手中武器溶成可怜的数段，目瞪口呆地望着空中那头巨兽。

此起彼伏的惊呼声在人群中久久不散，法兰双手抓着栏杆的手指已因用力而发白，他不得不努力压抑自己内心的震惊，实在是因为云芳已经带给他太多震惊。

“不要慌乱！”在这种时候，法兰不得不努力平息事态，“你们看到的正是我们对抗‘茧’最需要的力量——召唤！”

“召唤？”

“召唤！”

……

此起彼伏的惊呼中，云芳已站在了巨大生物的后背上，将刚才丢落的长矛握在手中，指向希洛纳尔。

“龙王巴哈姆特之名，汝可听闻？”

原本充满戾气的北方英雄仰首望着曾只是传说的存在，双腿一软，跌坐在地上。

“我，我听过！”

“还要再战？”

“不，我放弃！”醒悟过来的希洛纳尔转身逃向远处，再也没敢回头看一眼云芳和巴哈姆特。

是日，法尔西通过长老会和执行者之口告知世人，凡有召唤之力者都可以成为露西，掌握远超人类想象的神奇力量，同“茧”作战。听到这消息的人类震惊之余也信心大振，整个中央城市陷入一种更加亢奋的状态中。

同时，长老会也宣布所有入选和落选的战士都可以成为露西。将法尔西的伟大力量发挥到极限，用以彻底摧毁“茧”内那些恶意驯养人类的法尔西们。

人类情绪开始处在空前的疯狂中。



6.

等到法兰有时间去往乌尔巴村时，仍是在深夜。城市里的热闹依旧，法兰在宛如狂欢的人群中飞快穿过，独自驾驶飞空艇降落在云芳曾经为他指点过的地方。

夜晚的“茧”会发出皎白光芒，借着这些光法兰从飞空艇起落场绕路下来，一眼就看到了正在与人对峙的云芳。

黑夜中，一个身穿白袍的女子用手中双刃剑指向云芳，一只脚踩在一根立柱之上，另一只脚则横盘于空中。

白袍女子对面是法兰初曾经见过的那个云芳，手持长矛，脸色冷峻。

“我从‘茧’到下界来，想要看一看这个被称为邪恶世界的地方生活着怎样的一群人。”

云芳将香草护在身后，矛尖指向来者。对面的敌人身穿一袭长袍，将优美的身姿隐藏在宽松里。很难想象这样优雅姿态的人是被法尔西饲养出来的宠物，她骄傲的语气和冷峻的面容都带着人类特有的尊严感。

女子的话一出口，法兰已将自己惯用的折叠刀至腰间抽出。首次使用武器的法兰以刀锋指向那个说话的女子，声音里甚至带了一丝颤抖。

“你说你是从哪里来的？”

长袍女子感觉到了法兰的强烈敌意，将手中武器横起护在胸前。法兰的这种反应在她看来并不意外，她迎着风，迎着法兰的质问，依然用高傲的口气回答道：“我从‘茧’里面来到这里。”

法兰深吸一口，手中的折叠刀笔直射向女子，刀锋撕裂了空气，发出尖锐啸叫。无数电流在空气中滋滋作响，一条蜿蜒电龙在法兰的催动下迅速成形，扑向长袍冷傲的女子。

电龙将至，女子终于从立柱上跃下，堪堪避开了这一击。让法兰奇怪的是她没有反击，反而收起了武器，只是拉开与法兰之间的距离。

“你的心中和我一样有着疑惑吧？”冷傲的女子看都不看远去狂奔的电流，对法兰说道，“这样未尽全力的试探，你想知道什么呢？”

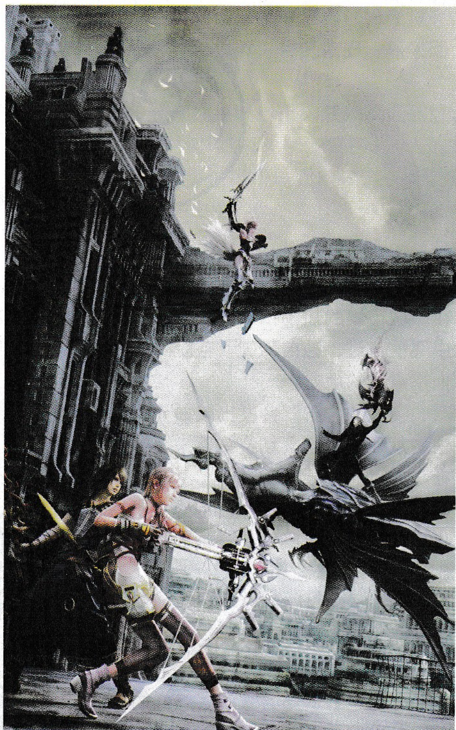
法兰犹豫片刻，终于没有再对女子进行任何攻击：“一切。”

“我只能告诉你我所知的一切。”女子望着法兰低声说道，“也希望你能告诉我所知的一切。这样的战争对于我们两个世界而言，毫无意义。”

“只要法尔西不奴役人类，战争就不会存在。”法兰高声说道，“下界的人们无法坐视‘茧’内的法尔西操控人类，将人类当成玩具一般饲养。”

冷傲女子讶然，反问道：“下界不是一个野蛮凶残的世界吗？怎么会有看起来这么高尚的理由？你们只是想要过上‘茧’里的美好生活吧？”

“人类有自己的历史！”法兰怒斥女子，“为什么要委曲求全让法尔西饲养？下界从来都跟法尔西缔结约定，千百年来双方努力遵守。才不像‘茧’里的那些人，只会沦为法尔西的宠物！”



冷傲女子意外地没有反驳法兰的话，反而将目光落在香草和云芳身上："她们……是法尔西选择过的露西？"

没等法兰回答，云芳已摇头否认："不，我们只是普通人。"

"你们要成为露西？"冷傲的女子观察力不错，"你们都很有潜质，如果成为露西，战斗力将惊人的强大。"

"你又知道些什么？"法兰强行打断了女子的自说自话，"是不是'茧'内的法尔西们已经做好了应对战争的准备？"

女子扯开自己的宽松长袍，露出一身紧致皮装，一双雪白长腿在夜色中依然耀眼。

"我是被'茧'内选为露西的战士杰西卡。"高傲女子自报了姓名，随即爽快地说道，"我这次来到下界，就没有活着回去的打算。"

仅仅是普普通通的一句话，立刻让法兰对眼前这个女人的看法迅速改变。下界有无数愿意为战争奉献生命的战士，却从未有过这样愿意为了探寻真相而舍弃生命的人。

杰西卡的话一出口，大家都陷入了莫名的沉默中。即使知道这个世界上真的有神存在，愿意舍弃生命依然是一种极大的勇气。香草望着这个传说中邪恶世界的战士，忍不住第一个问道："那些传说是不是真的？'茧'内的世界真的没有一丝自由吗？"

面对天真的香草，杰西卡笑了："那个世界很自由，圣府的代表由人类担当，法尔西则完全不会过问人类的生活。"

"那不是跟我们的世界一样吗？"

"那只是一面之辞。"法兰坚定地反驳道，"法尔西将人类变成露西，就证明它们仍在参与人类的生活。"

杰西卡微微一笑："说的没错，我和你想的几乎一致。法尔西既然需要人类为了它们作战，就一定有它们的目的和理由。我很想知道真相，所以就独自跑到下界来了。"

云芳沉吟片刻，将手中的长矛慢慢放下："下界的法尔西也在寻找合适的露西作战，从这一点上来说，两个世界并没有什么区别。人类只是无力反抗命运的工具罢了……"

云芳这样的结论让法兰感到心惊，在那些曾经迷惘过的日日夜夜里，即使这样想过，法兰也让这种想法迅速消散了。

不能怀疑长老会，也不要去怀疑法尔西的决定。这是法兰从小受到教育里最重要的一条，哪怕在后来的无数次经历中被动摇，法兰依然清晰记得。

"不，不应该是这样的……"

"那是怎样？"杰西卡看似活泼的语调里透着浓浓的悲哀，"我来下界已经几天了，我走遍了很多城市，看见了很多人。我想我的心中已经有了答案，只是这个答案你和我都未必愿意相信罢了。"

云芳摇摇头："算了，我们无力改变什么，知道真相也不过是被命运玩弄的下场。"

这个悲伤的结论最符合事实，让几个人的心头都变得无比沉重。

法兰几乎是倒退着离开乌尔巴村的，走的时候连最活泼的香草都没来送他。从乌尔巴村飞空艇起落场向下眺望，远处早已面目全非的城市犹如一张狰狞的口，正打算一口吞掉天空中的"茧"。

这样的联想让法兰打了个冷战。



7.

杰西卡留在了乌尔巴村，同云芳和香草生活在一起。这里的时光流逝缓慢而悠闲，破败的村落因为多了一个人而显得开始略有生气，杰西卡开始跟香草学习如何做好一顿晚饭。云芳则在一旁看着，时不时露出一个鼓励的微笑给二人。

如果不去看外面的世界，香草会觉得这一切都简单而美好。只有内心深处香草仍隐隐知道，在那个并不遥远的城市里，一场战争正在酝酿。那是谁也挥之不去的阴影。

"如果不能完成使命，会变成死骸？"杰西卡第一次知道这种事，"在'茧'的世界里，所有人都被告知，如果成为'茧'的露西，将获得漫长的生命和强大的力量。"

"完成使命则会变成水晶。"云芳没有隐瞒地说道，"如果是你，你会选择哪一种？"

杰西卡遥望广阔的地平线，风吹起她的长发。

"哪种都不选择，我会选择自己死去，不接受命运给我的安排。"

云芳赞许地点点头："你的使命是什么？"

"杀死这下界的露西们。"

"那可真遗憾。"云芳露出自己的手臂，上面一个露西烙印清晰可见，"其实就在法兰来到这里不久之后，我和香草已经成为了露西。"

杰西卡瞳孔一缩，立刻感觉到一股不一样的气场笼罩了自己。对视正缓缓起身的云芳，杰西卡感觉到一阵难以言传的悲恸。

"你也没能摆脱这种命运吗？"

"无能为力。"云芳自嘲地笑笑，"法尔西赐予人类烙印，使其成为露西，并不能以人的意志为转移。等到我发现的时候，事实已成。"

连日来的接触让杰西卡了解到云芳对香草的爱护，她不知该如何劝慰云芳。沉重的现实压在杰西卡身上，让她也无法喘息，无力思考。

"在'茧'内的圣府由法尔西？奥芬负责监督，人民推举领袖代表领导圣府。"杰西卡尽量把自己所知的一切都告诉云芳和香草，"那个世界的规则很严格，但只要不是违反规则的人们生活都很幸福，就像你们一样。"

"你却宁愿舍弃这种幸福？"

"没有自由，毋宁死。"杰西卡望着云芳，就像看见了另一个世界的自己，"我在那个世界找不到，就来到这里看看。"

云芳慢慢抬起自己的武器，指向这个跟自己生活了几日的异界住民："不执行自己使命的露西会变成死骸——你在这里找到了自己想要的自由吗？"

"哪里都一样。"杰西卡凄惨地笑笑，解开斗篷，同样亮出自己的武器，"人类不过是被法尔西玩弄的玩具，除了意志和梦想，我们什么都没有。"

终于注意到两人不对劲的香草从远处跑来："云芳，杰西卡！你们怎么了？"

"不是为了身为露西的使命。"杰西卡对着这个美丽的红发女孩笑笑，"我们只是想要证明自己罢了。"

语毕，杰西卡手中双刃剑刺破了云芳面前的空间，如一道陡然出现的闪电在云芳面前炸开。

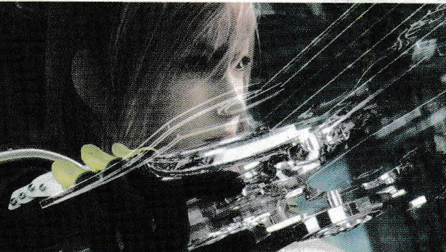
无数道银光在云芳面前闪过，交织着叮叮当当的金属撞击声。云芳手中的漆黑长矛犹如光中只影，紧随着银光闪动无一落空。

两人武器相交的力量四散开来，激散了围栏下的水塘。道道涟漪中，云芳已用长矛将杰西卡振开，并紧随其后刺出数十道黑色寒芒。

杰西卡借力腾空而起，一只手蓄出一道风刃，射向云芳。

来自"茧"的露西此时脸上仍挂着微笑，仿佛这不是一场战斗，只是一次偶然美好的相遇。

云芳始终觉得哪里不对，手中长矛却丝毫没有松懈。保护香草永远是她难以舍弃的责任，这一刻也不例外。





两人的战斗从木屋畔一直持续到村口，杰西卡因为已成为露西的缘故，战斗力丝毫不弱于云芳。两人身体上的烙印在战斗中发出灼热的光，像是要随时将两人燃烧成灰烬一般。

不知从哪里吹来的雾气缭绕在水面上，遮住了香草的视线，她拼命想要两人住手，战斗却不会因为她的呼唤而停止。

云芳甩出一个爆裂魔法，将自己与杰西卡的距离尽力拉远，她终于明白哪里不对了。

“你有赴死的决心，为什么还要留在这里。”

杰西卡的长发在风中飞散，一向冷傲的女子此时面容上再也没有矜持，她的眼泪为自己而流，也为这世界和每个人的命运而流。

“露西不能自杀，我只有祈求让信任的人来杀死我，我选择了你。”

云芳将长矛挂回背后，摇头道：“我不想杀死你。”

“我觉得我们正面临一场阴谋。”杰西卡也放下武器，走近云芳和香草，“如果你们能够请求法兰做一件事，我即使把生命留在这里也没有遗憾了。不要为我悲伤，回不去，走不了，这就是我面临的命运。”

望着云芳，杰西卡的眼泪慢慢止住，她的骄傲和勇气又回来了。

“我希望你能给我最后的自尊，我不要变成死骸，请给我身而为人的自尊。”

寂静的世界里，云芳用尽力气让自己轻轻颔首。

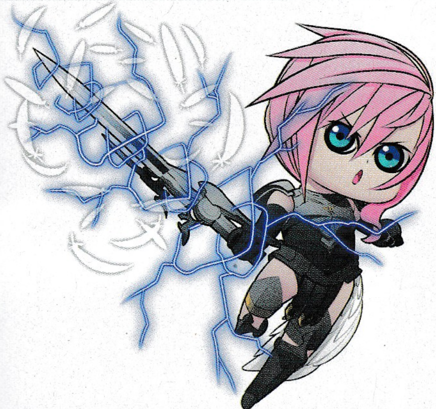
“我答应你。”

在一旁听见这一切的香草绝望地闭上了眼睛，她的眼泪留给这个世界上每一件值得悲伤和开心的事。可惜的是候后者太少，前者太多。

8.

法兰再次来到乌尔巴村时，村子又只剩下相依为命的两人。香草躲在房间里哭泣，云芳在木屋旁迎接法兰的到来，带着他去看刚刚用石头砌好的墓碑。

“死骸会留下冥碑，我希望她最后也是一个人类，不是变成死骸的露西。”





法兰觉得心中沉甸甸的，即使是名义上的敌人，他也难以对那个女战士产生多少反感。骄傲的杰西卡是法兰看过自尊心最强烈的人之一。

“这是我惟一的愿望了。”云芳站在杰西卡的墓碑前，低声说道，“不要让香草成为‘诸神之黄昏’，不要让她变成死骸。”

“你知道诸神之黄昏的事？”法兰失声叫道。

“当然知道。”云芳依旧冷漠着，“否则我怎么会要求独自成为露西？”

“你知道成为露西的命运……”

“你觉得呢？”

“……那你知道‘诸神之黄昏’意味着什么？”

云芳无所谓地笑了：“那你觉得这两者之间，哪一种选择更好？”

法兰无言以对。

“既然承担一种后果和承担两种后果没有任何区别，就让我两种都承担好了。”云芳说得依旧简单，“你忍心让香草也背负这种命运吗？”

“但最终选择的人会是法尔西，而不是我们……”法兰无力地抗议着，“香草的命运想要改变也几乎不可能了……如你所说，她是最适合的。”

“所以我才来找你。”云芳看着这个男人，“你其实对香草有好感吧？”

这个话题太敏感，法兰犹豫了片刻，沉默其实已是最真实的答案。

“我早就看出来了。”云芳不惊讶也不高兴，“所以我想要请求你一件事。”

法兰闭上眼睛：“什么事？”

“你真的要我亲口说出来？”

法兰深吸一口气，尽量让自己的心情平静下来，努力解释道：“我……没有能力改变法尔西的决定。”

“长老会呢？”云芳并不意外，“法尔西对人类并没有直接控制的欲望，真正权力的核心在长老会。”

“问题是……这件事上，我觉得长老会不太可能违背法尔西的意愿。”法兰说起这个话题仍有些黯然，“法尔西知道谁最适合成为露西，它们的决定才是决定胜负的关键。”

云芳闭上眼睛，发出一声深深叹息。

“你不愿意为香草试试吗？”

这才是最重要的理由，法兰低沉深深思索了片刻，抬头凝视云芳。

“我会尽力试试。”

“谢谢。”

当法兰再次来到法尔西王座之间的时候，距离开战已不足一个夜晚。空荡荡的白色房间里十三个影子模糊又威严，一切如旧，仿佛这里的权威并不会因为战争而改变什么。

“长老阁下，我有一个卑微的请求。”

法兰自己的声音在房间里产生了极大的回声，回荡良久才慢慢消失。在不安和一丝恐惧中等待了不知多少时光，法兰才听到那个熟悉威严的声音响起。

“说吧。”

“变成诸神黄昏的召唤者只需要一人就已足够。”法兰卑微地请求道，“请让那个人是云芳，而不是香草吧……”

法兰话音未落，巨大的水晶球腾空而起，十三个王座上的影子开始模糊。长老们低声呢喃的声音遍布在空荡雪白的房间里，法兰感觉到一股强烈的战栗从内心深处涌出来，再也无法控制自己的身体，双腿一软跪在地上。

一道更加强大的声音自上而下地威压过来。

“吾等之决议，事关整个世界命运，不可因一点小小纵容改变。”

法兰捂着双耳跪倒在地，那一片声音和他以往听到的任何声音不同。如同金属摩擦般激烈的声音里流露出人类不曾理解过的冰冷和坚定，让法兰几乎控制不住自己内心的狂躁。

“可是……”

“汝等必将成为通往神界之门！”

“什么？”

因为痛苦而眼前一片模糊的法兰努力扭动身体，想要让自己的视野看到那些王座上的模糊影子。最终却看见十三王座冉冉升起，汇成一团。

那颗巨大的球形水晶飞入王座汇集的所在，嵌入其中。无数让人头皮发麻的机械咬合声在寂静的世界里分外刺耳，法兰带着满心恐惧凝视这一幕，模糊的视线里他看见那些王座组合成一个巨大的，半机械半生命的存在。

“如你所见，吾等即是吾，吾等即是法尔西？阿尼玛！”

“你……”法兰一瞬间明白了许多事，真相让他几乎窒息。

"云芳和香草从出生开始就必须成为诸神之黄昏。"法尔西？阿尼玛的声音冰冷残酷，"这是命运的安排，谁也无法改变！"

法兰只觉得浑身颤抖，他想要挣扎着站起来，却始终被一股力量压制着无法动弹。

"所以法尔西？阿尼玛就是长老会，长老会其实一直没有存在过，是吗？"

那个威严声音没有回答法兰，只是以冷漠地哼声做为注解。

"我明白了……"法兰无力地咳嗽着，血沫从他的口腔里慢慢渗出，"从小守护过香草和云芳，并让她们的父母惨死，让乌尔巴村衰落，只是为了制造召唤刻意酿成的悲剧？你从一开始就知道她们的力量足以毁灭'茧'？"

"你猜得不错。"法尔西？阿尼玛回答道，"所有的这一切，只是为了制造毁灭'茧'的魔兽诸神之黄昏。"

"那你的目的又是什么？"法兰努力想要知道答案，"只是为了毁灭'茧'这么简单？"

"这样的问题，无需回答给人类。"法尔西？阿尼玛喃喃说道，"法尔西所想要的世界，人类不能给予。"

法兰觉得身体之中的痛楚不断加剧，他仍不放弃，从最初的挣扎，到最后几乎没有力气蠕动。法兰想要为人类争辩几句，最终还是昏迷过去。

…………

…………

"这一次的战争，恐怕并不如预料中顺利。"

不知过了多久，黑暗中有这样的声音响起。法兰挣扎着想要看清声音发自何人，视野中仍是一片模糊。

"人类拥有比吾等想象中更为强大的内心，使之成为露西，导致了太多不能预料的变数。"另一个法兰熟悉的声音这样回答，那是法尔西？阿尼玛的声音。

"那么这一次的战争将如何界定胜负？"最初那个声音高声问道。

"人类自己的命运，让他们自己来决定。"法尔西？阿尼玛说道，"无论下界和'茧'之间的胜负如何，我决定放弃使用人类做为露西的方式。主神大人如果看到这一切，也未必会赞同我们的做法。"

"可是无论茧还是下界，都已为此付出巨大代价。"那个声音说道，"做为圣府的领导者，我必须对自己的民众负责。"

"那是你们的事。"法尔西？阿尼玛说，"我决定将大地归还给法尔西？泰坦，由它来统领这世界。若是能够回到主神大人面前，我会随你而去。"

"既然你决定如此，就这样吧。"自称圣府领导者的声音说道，"我会继续蓄养人类，直到他们的灵魂足够开通去到主神大人面前的道路为止。"

"战争还要继续吗？"法尔西？阿尼玛最后问道。

"当然。"另一个声音傲然说道，"我可是法尔西？奥芬，怎会惧怕来自于下界的挑战！"

"别忘了，我们不过都是女神大人的仆从罢了。"法尔西？阿尼玛冷冷提醒着法尔西？奥芬。

法兰心中的疑惑轰然炸开，从小受到教育中无数次曾经提及制造法尔西的女神，虽没有任何具体形象却被法尔西和长老会们深深崇拜着。此时此刻听到掌管两个世界的法尔西们对谈，法兰终于明白了一切。

"人类死去的灵魂……要通过通道，回归女神……"

法尔西？奥芬毫无感情的声音嗡嗡响起："没错，只有足够多的灵魂同时涌入女神身边，我们才能开启回到女神身边的通道，让神重新回到这个她遗弃的世界。这就是整个战争的全部意义，也是法尔西帮助人类的理由。"

法兰惨笑了一下，按动自己胸前的开关，无声的电波从怀中那个通讯器传出，飞向远在战场边境的香草和云芳。下一刻黑暗笼罩在法兰面前，他最后努力想要回忆起香草的甜美笑容，伸出手在虚空中抓了抓。

"香草，对不起……"



9.

随着那些发射器向天空中射出一道道火光，地面上的人类对"茧"的进攻终于开始了。法兰知道自己无法阻止这一切，他在战争开始的同一秒钟转身走向自己最熟悉的那个大厅。

蓄谋已久的战争在一开始就进入胶着状态，地面的运输兵器被注入强劲的魔力，笔直飞向"茧"。一道道火红的线烧亮了天际，乘坐飞空艇和飞行生物的战士们在发射器的火力掩护下开始向空中的"茧"逼近。

"茧"的反应比想象中更迅速激烈，自"茧"内飞出无数飞行器，每一台上都载有武器。这是自有传说起的无数个日日夜夜以来，地面上的人类第一次直面"茧"内的法尔西。

到了这一刻，人类心中隐藏的那份狂热替代了理智。和平碎为齑粉，互相敌视的火焰烧热的头脑。手持武器的战士们开始朝"茧"的方向射击，无数火舌吐出凄厉的子弹，由法尔西们提供能量的护罩发出一次次金属撞击声。

香草蹲在地面上，飞行器起飞的巨大气流吹起她的红发，少女呆呆地望着天空。这一刻温暖早已不在，随之而来的是无穷无尽的痛苦，宛如记忆中的许多念头开始复活，幻化成怪兽撕咬心中仅存的柔软。

"你我都已成为露西，这是无法改变的命运。"云芳半跪在地上，扶着香草的双肩，用生平仅有的温柔声音说道，"如果真要选择，我宁愿在变成死骸和成为水晶之间选择后者。"

"可是我很害怕……"香草几欲哭泣的声音在战斗的洪流里微不可闻，"我看见的都是死亡，绝望……这些事太可怕了！"

云芳轻轻楼主香草，抚慰孩子般拍打她的后背。

"不要怕，不要怕……"

下一秒钟，巨大的龙王巴哈姆特自两人脚下腾空而起，载着两人冲向遥远高空！

巴哈姆特折叠的双翼在空中舒展开，体内魔力形成一道激流，将香草和云芳裹入其中。强大的力量让空中战斗的飞行器和战士们纷纷侧目，下界的进攻队伍自觉为巴哈姆特让开一条通道，任其笔直飞向目标。

"云芳……"激烈的风声呼啸里，香草紧紧抓住从小就在一起的朋友肩膀，低声呼唤，"我还是害怕……"

云芳对着香草温柔地笑笑："有我在你身边呢。"

转瞬之间，巴哈姆特已吐出无数焦黑火焰，击落了数名从天而降的士兵。云芳带着淡淡笑意，将手中武器从空中抛落。这一刻云芳的笑容宛如那一天定下决意的杰西卡。

不断有人死去，不断有人坠落。空中的厮杀开始进入混沌阶段，浓烟和爆炸声甚至遮住了一切呐喊怒吼。

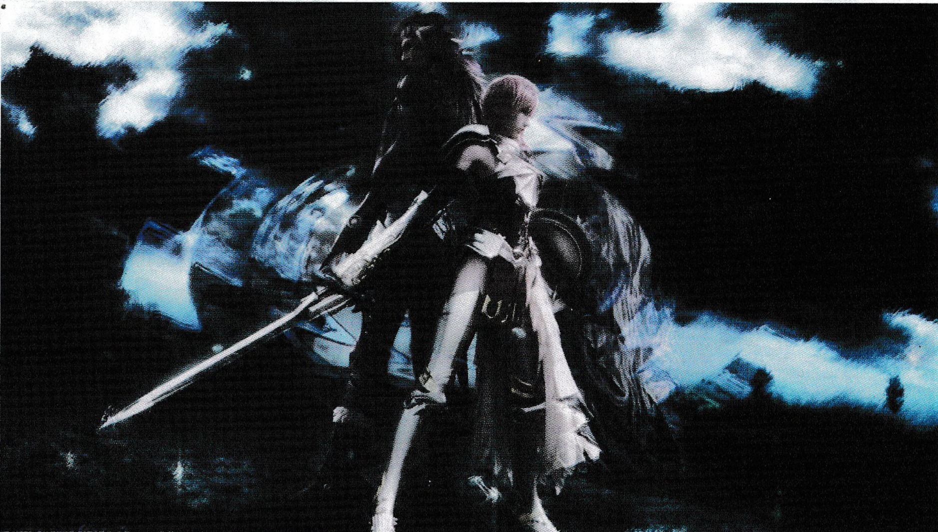
香草终于意识到云芳的想法，在明了伙伴想法的瞬间发出一声惊呼。

"不！"

回应香草的是云芳的微笑。这一刻宛如时光静止，香草捂住自己的双唇想要拼命压抑冲动不哭泣，眼泪却在风中流成无数珍珠碎片。

"不要担心啊，我一直和你在一起。"

这是云芳对香草所说的最后一句话。在无数武器射出弹片的空中，围绕着生与死的战争，香草的眼泪落在云芳脸上。仿佛同时拥有冰冷和温





暖的泪水打湿了脸颊，寂寞的世界因这泪水多了几分颜色。

转身遥望空中无限放大中的“茧”外层，被云雾缭绕的金属墙壁上布满了上个岁月侵蚀的痕迹。云芳高高举起右臂，体内的魔力和手臂上的露西烙印同时泛起炽烈的光。澎湃的魔力和上古传说中的魔咒融合，云芳的双足渐渐陷入脚下的巴哈姆特体内。

那是云芳曾经在法尔西？阿尼玛处得知的最终秘密——只有将自身与召唤魔兽融合，才能创造出毁灭这个世界的终极召唤“诸神之黄昏”。

不同于最初法尔西？阿尼玛的构思，让云芳和香草的召唤融合成“诸神之黄昏”。从一开始云芳就打算独自承受这一切，从她得知法尔西？阿尼玛赐予她们召唤之力那一天开始，一直未曾改变。

“不，云芳！不要！”

任凭香草如何呼唤，云芳的身体已慢慢渗入巴哈姆特的体内。面对最疼爱的妹妹香草，云芳始终保持着她的微笑。只有香草知道，这是她一生中笑容最长的时刻。

漆黑的雾气缭绕在身体周围，云芳的微笑在香草的呼唤中渐渐消失。

融合完成了。

不断喷射火焰击落敌人的巴哈姆特发出一声凄厉尖啸，双翼震动，身姿在空中陡然扩大了数倍，几乎将香草从空中抖落。

“不，不要丢下我，我们要在一起……”

在巴哈姆特背脊上的少女紧紧抓住龙王脖颈，低声呢喃着自己的决心。

此时此刻，法兰临终前录下的法尔西对话正通过通讯器传入香草耳畔。一切都真相大白，香草抹干自己的眼泪，昂首看着眼前“茧”的外壳。

“如果要破坏‘茧’是你和我的使命，我也愿意和你在一起！”

融入云芳的巴哈姆特身体急速膨胀，一波波扩散开去的魔力吹散了不断飞射来的各式飞弹。香草双手紧紧搂住怀中的魔兽，感觉到巴哈姆特宛如金属的躯体在一波波魔力扩散中变软。

仿佛整个世界在这一刻都崩溃般，巴哈姆特的外壳在高速飞行中溃散，蜕出一头全新魔兽。魔兽背后生出无数手臂在空中飞舞，其中一只紧紧挽着香草。

几乎所有经过“茧”内圣府教育的士兵纷纷发出近似于绝望的喊叫。那一幕曾经在“茧”的世界被无数次提及，每一次都伴随毁灭与绝望。

“诸神之黄昏”，有史以来最恐怖的召唤兽，法尔西最惧怕的存在。这一刻，现身于世人面前。

挥动无数条手臂，各种究极魔法在空中绽放。强大的“诸神之黄昏”面前没有任何军队得以幸免。沿着“茧”的外壁，究极恐怖的魔兽疯狂捶打着金属外壳。

香草被诸神之黄昏的手臂紧紧抓住，目睹着一个个士兵从空中陨落。那些曾经在心中深藏的悲痛全都被激发出来，耳畔传来法兰最后留给自己的讯息，少女浑身颤抖着努力为自己的好友和这个世界祈祷。

“神啊，如果你听见我的呼唤，请救救我们，救救这个世界，救救云芳……”

“神啊，我们是您的子民，请赐希望予我们……”

“神啊，请不要丢弃我们……”

…………

……

诸神之黄昏的嘶吼声中，香草的祈祷宛如微不可闻。一声声祈祷在死亡的惨叫和爆炸里汇成一道细流，最终流入无数灵魂消逝的空中。

天地之间的杀戮里传来一声轻轻叹息。

闭目祈祷的香草猛然睁开双眼，她听到了，她看见了。

“地上行走的人们啊，赐你怜悯。”

顷刻间时空停滞，飞弹和火焰在空中静止，烟雾凝固，喷薄的血液汇成珠珠点点，声音被切断，力量也不流逝。跌落的士兵，挥剑的战士，怒吼的人们，恐惧中冲锋的露西……一切的一切，都被这一声叹息静止了。

“茧”被诸神之黄昏敲打的外壳开始松动，露出一道裂缝。整个“茧”的底部随后绽开一道巨大沟壑，诸神之黄昏几乎同时跃入其中。

很快，时间又开始流逝。‘茧’外壳上的裂缝开始慢慢合拢，空中的战士失去法力，飞行器停止运转。所有的一切都从高空坠落，犹如人类奔向未来的梦想在此时坠落。

没有了魔法，没有了召唤，没有了露西的力量，甚至连机械也开始停摆。女神的怜悯在顷刻间结束了战争，甚至不容两个世界的法尔西们思考哪怕多一秒钟。所有的一切都被消除了力量，只剩下空虚的人类不知所措。

只有一个开端的战争就这样结束了。

谁也没有看到，诸神之黄昏已经分离成两个面容安详的少女，静静躺在“茧”外壳的遗迹里。伴随无数攻入“茧”的兵器和飞空艇，沉默着。

云芳手臂上的烙印被焦灼了，那是女神的力量。

安详的两人在遗迹中慢慢化作两尊水晶雕像，这世界的烦扰与她们再也无关。



尾声

其时为下界历一千三百年整，下界人类对“茧”发动的战争史称“默示战争”，以下界人类失败告终。

香草的通讯器掉落下界，下界的法尔西与“茧”内法尔西勾结发动战争，妄图用人类灵魂填充通往女神王座通道的真相被披露。人类开始奋起反抗法尔西的统治，文明陷入停滞。下界的人们努力让自己的历史不再与法尔西们紧密相连。

逃逸到下界的露西杰西卡因叛逃“茧”被圣府彻底抹其存在，世人再也不知曾经有这样追求自由、尊严和真相的人。“茧”内的人类依旧过着幸福生活。

经过“默示战争”后圣府开始制定流放政策，所有可能成为下界露西的存在全部被流放到下界自生自灭。魔兽“诸神之黄昏”的恐怖力量让“茧”内的法尔西们惧怕又渴望。

香草和云芳完成了进攻“茧”的使命，在“茧”的内部无人敢到达的遗迹中成为水晶。谁也不知道她们要沉睡多少年，或在何时醒来。那些曾经的苦痛和悲伤都已过去，为了尊严，为了守护的战斗亦已结束，连爱都淹没在时空里。一切尘封的往事注定要走向未来，只等时间静静流逝，每一个全新一天的来临。

（全文完）

PART A

春节长假前三天，公司已经基本陷入了瘫痪状态。不仅大小业务都暂时停止了，甚至会计都早早请提前请假回了老家。大老板在挨个勉励员工并发放了红包之后不见踪影，只在年会的时候露了个面，吼了一首《向天再借五百年》，不过把词儿改成了向天再借五个亿。公司里的妹子们因为物流和快递大部分歇业的缘故终于不再狂刷淘宝，全公司上下一心《斗地主》和《连连看》，还有几个从上个世纪过来的在玩《植物大战僵尸》，好一派欢乐祥和。

从二十九层的高楼俯瞰城市，因为临近春节车流更加拥堵。超市电器城的打折宣传单漫天飞舞，也有不少不怕天冷的人在户外活动，热闹得不行。一年又一年的欢聚时刻，给人整理自己过去三百多天辛劳的成绩，也带着未来更美好的冀望。

孙云邈打开手机微信的时候，堂兄孙睿的语音留言刚刚杀到。

"晚上八点，鑫王朝。"

孙云邈对这种以大吼为主的娱乐活动相当不习惯，无奈地摇摇头回问到："就没别的议题了吗？"

"有啊，先去海霸皇吃一顿。"

堂兄孙睿比孙云邈大了足足六岁，今年已经三十四岁的他是一家小型运输公司的老板。十几岁就出来打工，跑业务干得成绩不错，后来干脆自己当了老板选了这一行。一开始生意不太好，08年之后在经济普遍不景气的情况下，各种方式灵活的货运反倒成了热门行业，就这么阴差阳错成就了第一桶金。现在混得风生水起的孙睿是家里聚会的话题人物，也是每一年一度春节时期各种长辈用来敲打后辈的榜样。

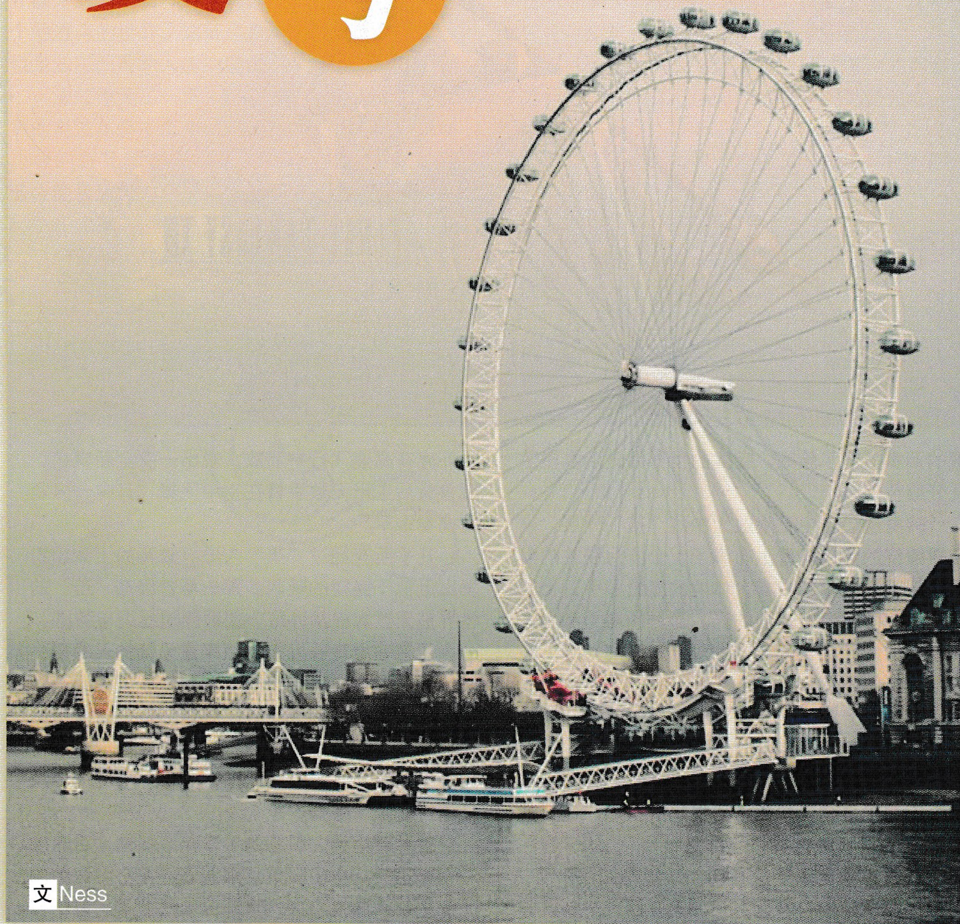
孙睿从小到大跟孙云邈关系最好，小时候哥俩一起偷家里钱出去泡街机厅，一起跟劫道的半大小子打出手。长大了虽然走的路不太一样，平时联系还是比较多。孙睿大多数时候就是喊孙云邈出来吃饭，见各种老板，孙云邈不反感也不算喜欢。

公司乱糟糟的没法呆了，孙云邈索性跟部门经理打了个招呼先撤。在大多数时候孙云邈都是个守规矩的好员工，以至于上班这么久了还没多少人看透过他的本来面目。

和所有的同事一样，从公司走出来之后孙云邈不自觉地伸了个懒腰松了口气。工作的地方总有一股无形气场，让人觉得特别不舒服。

才下午两点多，无处可去的孙云邈只能杀回到家里打会游戏消磨时间。现年刚刚二十八岁的孙云邈是一个标准的全机种制霸游戏爱好者，有一台刚加了JB2的PS3，一台LT2.0的Xbox360和一台挂了硬盘的Wii。这些主机在电视正下方一字排开，它们所代表的时代即将过去，就像孙云邈的青春岁月也即将逝去一样，每个时代只留下一些回忆。

在公司里孙云邈是一个从来不会参与《斗地主》和上开心网玩网页游戏的人，甚至连



文 Ness

iPhone 4S上都没装什么游戏，只有各种工具类应用软件。这种近似于纯洁的表现一度让几个妹子有心教他上手《植物大战僵尸》。事实上孙云邈每天背着的包里就装着3DS，他只是从不拿出来。就像大多数离开学校之后不得不面对现实的宅男那样，孙云邈选择了用退让跟这个世界并存。

《最终幻想XⅢ-2》的流程并不冗长，也就不到25小时。杂七杂八的支线任务倒是比较多，设计上也倾向于各种拖延玩家时间的小细节，这让孙云邈很是恼火。DLC骗钱已经开始，孙云邈身为坚定的次片党，打死也没上XboxLive花一分钱。

PART B

游戏的时间总是很愉快，过得也飞快。晚上五点三刻孙云邈走出家门，骤然降临的寒流让他紧缩着脖子寻找出租车。繁忙的世界和家中的静止空间形成鲜明对比，夜晚的天空布满了星辰，可惜已被霓虹灯彻底遮住。孙云邈在街边站了快十分钟，硬是萌生出一种自己被世界抛弃的错觉。年末的出租车是忙碌而高傲的，越是热闹繁华的地方越容易表现出强烈的拒载意愿。孙云邈在心中花了几秒钟想象第一次玩到《疯狂出租车》的奇妙感受，并试图让自己不去联想《GTA Ⅳ》那种横冲直撞的场面。离开幻想世界大家都得彬彬有礼，在不断询问之后，孙云邈终于如愿以偿赶到海霸皇跟堂兄共进晚餐。

一起吃饭的还有堂妹孙洁，堂哥的两个死党小磊和二爷，还有一个看上去有点陌生又带着一丝熟悉的女孩，大大的眼睛，素净的瓜子脸，黑长直，穿得朴实，孙云邈不记得孙睿认识这样的女孩。

孙云邈坐下之后先跟堂妹问好，孙洁在叔叔家里集万千宠爱于一身，很有一点小姐脾气。家里几个哥哥都让着她，孙云邈当然也不例外。孙睿曾经笑说自己这个堂弟哪怕见到叔叔一家人也是先向堂妹问好，这是家里的公主殿下。

孙洁很可爱地哼了一声："迟到大王。"

孙云邈不好意思地自嘲："过节是真不好打车，不是借口。"

"让你买车你也不买，装什么低碳环保小英雄啊。"孙睿跟自己堂弟从来不客气，"弄个

小排量的代步也方便嘛。”

“楼下停车位前年就租光了。”孙云邈端着茶杯没喝，“这么一看，网页游戏还是挺有预见性的。”

孙云邈只有跟自己堂兄才会聊聊游戏，做为一家公司的法人，孙睿居然到现在也没丢下玩游戏这个爱好，实属罕见。不过随着岁月和年纪的增长，孙睿玩的游戏也越来越快餐化了。以前都是捧着手柄不放的主，后来渐渐过渡到掌机，平板电脑，手机，乃至于现在就在公司没事按两下网页游戏。游戏新闻孙睿还是看的，不过也就是看看罢了，玩确实是很少了。

“少来这套。”孙睿给服务员做了个走菜的手势，“你就是嫌麻烦，平时玩《GT赛车》也没见你哆嗦啊，怎么真车就这么碍你的眼呢？”

“是真不喜欢……”孙云邈摇头，他其实是有心理阴影。

孙睿一拍头想起来为什么了，呵呵一笑掩饰自己的尴尬：“得，不说这个了。今天出道题考考你，你不是总说自己瞬间记忆力不错吗？我不问你瞬间记忆力，你来瞧瞧这位，能认出来是谁吗？”

孙睿指的当然是餐桌上惟一一个陌生面孔，正在低头局促不安摆弄手机的长发女孩。孙云邈目测女孩大约也就是二十一二岁的模样，脸上还带着点未褪的青涩。孙云邈注意到女孩的指甲非常短，大约是从事一些需要手指极度灵活的工作。当然这都不重要，该死的记忆在回想人脸的时候立刻有了障碍症，孙云邈总觉得这张脸似曾相识，又拽不出相关具体的事件和细节。

孙睿看堂弟憋了半天，偷笑也笑够了，直到那局促不安的女孩脸上有了微愠的迹象才嘿嘿笑着说道：“行了，不难为你了。上次你们见面都是十四年前啦，还记得太奶奶那个表妹吗？这是她家跟咱们同辈的孩子，艾琳。”

一经提醒，就像RPG里的主角终于见着了村长听到了关键词，孙云邈的记忆开始不再模糊。十四年前还是个八岁小丫头，见过一面也没说上几句话，现在都是大姑娘了。孙云邈很悲哀地感觉到自己真老了，这是哪怕许多朋友在QQ签名上写满“男人至死是少年”也阻挡不了汹涌的事实。



这一瞬间，孙云邈有些失神，直到听见艾琳说话才回过神。艾琳的声音和记忆中已经大不同，软软的带着一丝怯弱，语速很慢。

“表哥……好。”

按照亲属关系当然得叫表哥，虽然这亲戚已经远得快出国了。孙云邈有些不习惯地应了一声，他发现小磊和二爷都在偷偷注视艾琳。毕竟这样的女孩现在真心不多见了，忽然冒出这么一个姑娘来，还真是狼心四起。

大概觉得自己没平时那么受重视，孙洁可爱地嘟囔了一声，立刻让两位偷偷瞄艾琳的哥哥把注意力转移到她身上。不被注视的艾琳显得没刚才那么拘束，对孙云邈笑了一下，依旧低头玩手机。

一顿饭吃得时间不长，因为有一个突然冒出来的表妹，大家高声谈笑的程度有所收敛。席间孙睿问堂弟最近有什么好电影可看，孙云邈回答说春节档有个腐女专用电影《大侦探福尔摩斯2》，《碟中谍4》大概要等到春节之后了。

“带姑娘看电影还是得挑惊险刺激的，说不定哪个镜头之后就十指相扣了。”小磊这么总结，大家都点头称是。

吃完饭孙睿又喊了几个亲戚和一两个认识的朋友杀到鑫王朝。鑫王朝的大包最低消费六百八起，算不上特别贵但也绝对不便宜。孙睿平时招待客户都来这里，大堂经理喊他像喊自己的亲哥。孙云邈对这种活动的兴趣真不大，进了包房就缩在角落里翻出手机开始玩《王国守卫战》，这款从网页Flash移植到iOS上的塔防游戏堪称杰作，孙云邈在第一时间花了16元购入，并为了完美全部关卡而绞尽脑汁。

孙云邈跟几乎所有苹果用户一样厌恶iTunes的糟糕体验，又不得不佩服APP Store短短几年内发展出的壮丽河山。诚如论坛上那些人揶揄的那样——这个世界是你们的也是我们的，但归根结底是小清新们的。自拍，微博和无处不在的弱智小游戏加上泡妞神器微信，苹果手机早已开始侵占大部分的掌上娱乐市场。当然，如今iPhone 4已经沦落到搓澡师傅都快人手一台的地步，流行是真够流行的，就是跟应试教育下出来的人才们差不多，毫无个性地都一个熊样。

一家人不说两家话，麦霸们在进入包房之后纷纷原形毕露。其中以孙洁为首，手指纷飞在触摸屏上点歌的速度不亚于玩《祖玛青蛙》。孙云邈看远远远远房表妹坐在不远处耷拉个脑袋，跟自己一样心不在焉地刷微博，不由得一笑。不喜欢K歌这种事不是他一个人在战斗。

玩了一会《王国守卫战》，那边孙洁和孙睿已经在飚高音了，孙云邈看见艾琳打开包翻了翻什么东西，低头看了几秒钟后合上包，回头对孙云邈竟粲然灿烂一笑。即使在这黑漆漆的KTV包房里，孙云邈还是能看到艾琳的淡淡笑意里淌出两个酒窝。

不知道为什么会有这么诡异的一笑，孙云邈对着艾琳也笑了笑，干脆靠近了跟表妹聊起天来。于是在KTV里两个人拿着iPhone 4开始说那些陌生亲戚之间的熟悉对白。什么在哪里上学是否毕业如今想找什么工作有没有男朋友啊，当然也聊点年轻人的话题。艾琳说起自己用这号称极其时髦的电话特别笨拙，孙云邈也看得出艾琳虽手指修长却不得要领，于是接过表妹电话指点一番。

艾琳说起自己之前在安徽读的大学，学校又在合肥。孙云邈立刻想到了那所全中国秦岭淮河以南惟一有暖气的学校。在那座学校里有无数好玩的传说，其中包括一台电脑曾经不眠不休地运算一组数据长达六年之久，也包括曾







经有一位文学家来当那所学校的校长。这是艾琳毕业前的最后一个寒假，接下来半年她可能会去某个指定公司实习，并尝试努力融入那里和习惯职场生涯。这些事都经历过的孙云邈叹了口气，他真心觉得这个过程极痛苦，很快就能锻炼出看见老太太跌倒也不敢扶的社会人。

拿起艾琳的电话一看，孙云邈立刻惊了。比起那些屏幕上满满的都都是小鸟啊剪绳子啊的iPhone 4，艾琳的电话上居然有一个《超时空之钥》。这游戏发布大约也就不到俩月，卖得比亚马逊上打完折的蓝光DVD还贵。如此怀旧古朴的游戏，孙云邈在一个女孩手机上看到当然要小小震撼一下。

往下页翻，孙云邈惊讶地发现了不少音乐制作和合成软件，还包括音箱效果器等。面对这些接近专业级别的软件孙云邈没多问，艾琳也没解释。孙云邈发现这个表妹现在的表情比刚才鲜活了不少，也不知道是为什么有这种变化。孙云邈其实一直想把3DS套出来让表妹品鉴，不过始终是没好意思。在人多的时候表现自己宅的一面需要强大的耻力，不比奇装异服难度低。

因为大家都喝了酒，晚上回去只能各自打车。孙睿喷着酒气让堂弟送艾琳，孙云邈愉快地接受了。一晚上的聊天没什么磕绊，艾琳话不多，却是个很容易让别人放心畅谈的女孩。

不知道为什么，孙云邈没跟艾琳要电话。艾琳因为跟家里一起来过年的缘故要在这里呆上至少三周，孙云邈觉得自己不是一个很会招待亲戚的人，他也没那种自觉。

一点酒没喝的孙云邈晚上回到家随便刷刷新闻，因为本地居民都不用参与在线人数爆棚的抢车票游戏，幸福指数顿时就跟电视新闻里吹嘘的差不多。孙云邈打开一罐苏打水看春运报道，看着五分之一的中国人在土地上流淌，心中总有一种无法形容的感慨。曾经在大学时代，孙云邈也是这人潮大军中的一员，当时不知为什么头壳坏掉地选择了距离故乡两千多公里的城市读大学，让父母颇为无奈。在那之后孙云邈迅速学会照顾自己，寄宿生活让人快快长大。孙云邈长得稍微快了一点，毕业回家之后父母甚至觉得自己的儿子是不是被掉包了。

洗漱完毕，孙云邈本来想掏出3DS玩一会，却发现没电了。前几天玩《怪物猎人3 tri G》打得很是热血沸腾，恨不得让掌机长在自己手上。临睡前不玩掌机不能安眠已经是困扰孙云邈的大问题了，看到掌机没电，孙云邈不得不插上充电器给3DS充电，又因为茶座距离床头比较远懒得下床坐着玩，干脆重新打开了PSP。

随便玩了一会都忘记存档在哪段剧情的《勇者斗恶龙Ⅶ》，孙云邈睡着了。在这忙忙碌碌应酬超多的年末，他又想起了几年前的往事。想着想着，孙云邈觉得自己已经老了。这是在半睡半醒间常有的感慨，他觉得自己快要习惯了。

PART C

在第二天接到公司电话说提前放假，孙云邈还没来得及找机会狂喜乱舞，下床的一个踉跄绊到了斜挂在电视柜下方和写字台之间的电源线。那台辉蓝色的3DS啪嚓一声自由落体。孙云邈当时就傻眼了，再也没法淡定地捧起3DS，颤颤巍巍打开电源，上下屏同时一片漆黑。

看来广告都是骗人的……孙云邈咬牙切齿："不是号称三米自由落体没问题吗？"

手中的iPhone 4还在不停嘟嘟响着，显示的是另一个陌生号码。孙云邈没好气地接听了，却是表妹艾琳。

"云邈哥，早上好啊。"

孙云邈嘴角抽动了一下，他当然觉得不太好。

"云邈哥你今天有空吗？我有点事想求你帮忙……"

艾琳可怜巴巴的声音还没说完整，孙云邈瞧了一眼已经摔坏的3DS，用坚定的语气否决了表妹。

"不好意思，有点事，真没时间。"

"啊……那好吧。"艾琳的声音听上去有小小失落，"那你忙吧，我自己先想想办法。"

挂掉电话之后孙云邈皱起眉头，中国人买游戏机没保修的惨状不是一天两天，他除了自认倒霉之外还要找一个手艺高超的师傅帮忙看看是什么问题。从症状上来看，液晶屏排线断裂的可能性很大。

一月份的早上寒冷而干燥，孙云邈走在街上，每一次呼吸都冒出一团白气。和其他人的匆忙不同，孙云邈更在意的是自己能不能在春节期间再重回猎人的世界里。

在老杨的电玩店里，孙云邈看到了一脸肥肉的店主正在喝茶。老杨其实就比孙云邈大一岁，这称呼只是出于对奸商的习惯。大冬天的，孙云邈觉得这姿态太做作太暴发户了。老杨自从PSP横行我国市场之后靠着各种炒货的敏锐感觉迅速做大积累了第一桶金，如今已经不怎么愿意卖游戏机了。就在上个月，老杨的苹果手机、平板电脑和配件的利润已经超过了十万。

3DS跳楼式大降价之后，老杨以如簧之舌劝孙云邈入了一台，并帮孙云邈弄了个二手的《生化危机 佣兵》。孙云邈跳了坑之后每个月雷打不动一张正版卡。按照顺序来看，最近应该轮到《生化危机 启示录》。没节操的厂商不断把重量级软件扔给任天堂，造成如今大量的PSV还可怜巴巴地挂在柜台上乏人问津。对此孙云邈不止一次地建议老杨把店名干脆改成"老杨苹果专卖"算了。老杨很欠揍地说自己不能忘本，况且电玩只是遭遇了一个看似低谷的转型期而已，以前又不是没有过这种状况。

Xbox360碰到LT3.0瓶颈，PS3新破解遥遥无期，Wii现在压根就不是个主要战斗力，PSP过气了……曾经的廉价娱乐忽然又开始昂贵起来，让这个国家的很多人不能习惯。诚如某位科幻作家所说，生活的引力那么沉重，让幻想都没法飞扬。

"到底怎么个状况？"老杨其实挺忙的，不过大多数事儿已经不用他亲自招呼了，店里不少人在选购游戏机。如果以廉价的家庭娱乐为主要目的，Wii和X360的体感套装仍有巨大竞争力。

孙云邈把不幸自由落体的3DS掏出来，说明了情况，听得老杨嘎嘎直乐："你这碎碎平安的代价也太大了点吧？"

"少废话！"孙云邈恶狠狠地阻止了老杨的嘲笑，"给我拆了想想办法。"

面对孙云邈，老杨是一点脾气都没有的，不得不去柜台后面把工具包取出来，戴了护目镜后亲自到工作台上分解3DS。拆机本身是一件相当无聊的事，又不是无尘环境，最终的屏幕清理阶段将十分细致麻烦。老杨愿意躬身给孙云邈干这些活当然是因为朋友之间的关系。孙云邈刚毕业那年认识了老杨，当时老杨已经练摊数年，是个典型的社会老油子。这两人在一次不知道什么朋友的喜宴上结识，因为提起了《黑客帝国》和《攻壳机动队》之间的师承关系而引为莫逆。那已经是一个网络很发达的年代，孙云邈却知道自己和老杨一样的，无比

期待与真实存在的同类们相聚的心情。

老杨用了不到十分钟搞定所有工作，宣读审判结果："排线摔坏了，换吧。"

"我猜也是。"孙云邈猴急地挠挠头，"能换？"

"能。"

"那你看我干什么，给我换啊。"

"废话，3DS才发售几天，哪有那么快坏的，得发货。"老杨打击孙云邈就像对方打击自己，"你说是早上摔的，我还觉得是你半夜看3D动作片激动了掉地上呢。"

"滚……"孙云邈唾了一口，"奸商赶紧去给我发货。"

"你傻了啊？"老杨指电脑，"从三天前全中国物流都停了你不知道？你们公司妹子现在还在收快递吗？你这个怎么也要等两周了。"

"我长假就他妈一周半……"孙云邈抓狂，"别家有没有？给我串个货。"

老杨用看白痴的眼神看着孙云邈："你忘了？自从去年开始，我市只剩下我这么一个卖游戏机的外门市了……其他几家3DS都没卖几台，你觉得他们能有？"

*"EMS呢？这个春节不停！"孙云邈想到*了号称最强的快递，"走EMS不行么？"

老杨看他的眼神更像看白痴了："EMS？你确定？我经历过的EMS，在非节假日都能拖上一周，放假了更不好说。"

"合着你的意思就是我这个假期独守空闺是吧？"孙云邈无奈了，"小小两根排线，那么难么？"

老杨耐心解释："3DS的屏幕排线这种东西，你想一般批发商能有么？这得多倒霉啊……哎我不是讽刺你啊……反正你就耐心等等吧，也许有奇迹出现呢。要不……你再买一台春节玩？"

"买你大爷！"孙云邈怒道，"小心老子抢了你的回家玩！"

老杨耸肩："我倒是不介意借给你，如果那台二手没被我卖掉的话。"

彻头彻尾的悲剧让孙云邈心情糟糕透了，在店里坐了一会正打算告辞，门外有人推门进来，瞧见孙云邈就惊讶地喊了一声。

"表哥！"

老杨大惊："我擦，演《东成西就》吗？"

这一喊顿时让孙云邈羞愧得无地自容，原本说没时间的自己竟坐在游戏店里，这种谎言被赤果果揭穿的感觉真糟糕。艾琳带着绒帽，脸上看不出什么不快表情，只是惊讶地问："表哥，这家店你认识？"

孙云邈这会哪敢在表妹面前绷着，点点头嗯了一声。

"那太好了。"艾琳有些不好意思地说道，"我正要找个东西，你帮我问问老板有没有吧？"

孙云邈觉得这倒是个补偿自己表妹的机会，对着老杨晃晃下巴："听见没有？"

老杨赶紧领会精神："说，说！只要有的，一定没问题！"

艾琳对老杨甜甜一笑："谢谢您，我已经看见了，您这里确实有。"说完，用手指朝着货架上方的位置指了指。

孙云邈和老杨顺着艾琳的指向看过去，前者恍然大悟，后者则唉了一声。艾琳所指的位置是一个白色调为主的包装盒，上面的英文字母金属感十足，赫然是《摇滚史密斯》这么个超级大冷门的游戏。

"我想要买那个的专用接头。"艾琳声音里透着期盼，"没想到这里就有，真好。"

孙云邈憋住笑，摇头道："老杨，你不是说自己打算玩么？怎么还没舍得拆封？"

"这不是快过年了嘛，那几个在首都玩音乐的孙子都要回来了，我打算卖给他们少赚点啊。"老杨可怜巴巴地瞅着游戏包装，磨磨唧唧地没起身去拿，"我就上了一套，他们几个一人出点钱就差不多。"

孙云邈点头："全淘宝有现货的应该不超过三家，过年这几天还都不会营业，你算得挺好。不过我表妹都张嘴了，你给个实在价吧，要不你等我先用手机看看全国最低价？"

老杨急了："X360版是锁区的！"

"嗯，我也觉得你不会介意多挣他们一笔刷自制系统的钱。"孙云邈何等了解老杨啊，一语道破，"别废话了，给我个新3DS玩，把这个卖给我表妹，你选一样。"

老杨权衡半天，最终还是认命地把吉他接口卖给艾琳了，作价320，此时的全国最低成交价是351。



孙云邈看艾琳买到了想买的东西，总觉得心里没那么多愧疚了，就和表妹告辞。临走前不忘叮嘱老杨："我知道你也备份了这个游戏的硬盘版，明天我带我妹妹来刷自制系统拷游戏，你敢不开门我就去你家。"

老杨赶紧送客，生怕孙云邈再多说点什么。

PART D

"你怎么知道我熟游戏店的？"跟心满意足的艾琳往回走的时候，孙云邈忍不住问了这个问题。

艾琳眨了眨眼，表情似乎有点意外，犹豫了一下才说道："那天吃饭我看你跟大表哥聊了很多游戏嘛，这种事第一个想到的肯定是你。"

"要是我也买不到呢？"

"那是有点麻烦……"艾琳用鞋尖踢了一下路边的一块小碎石，动作特别小女人，声音里竟有点淡淡伤感，"我以前从来没在网上买过东西，不知道年底快递都休息了……嘿嘿，是不是活得太自以为是了？总觉得别人好像不需要休息似的。"

艾琳的话让孙云邈心头一抖，理解别人这话题太深刻了，他不愿意谈，也不想去回忆。人与人之间本就难以理解，无论过去现在还是未来，这都是永恒的纠结主题。

"你有X360？"这倒是让孙云邈很震惊的问题。

"当然没有。"艾琳摇头，"不过你不是有吗？"

"我没刷自制啊，玩不了那游戏。"

"刷嘛……"

"为什么？"其实孙云邈之前也曾经心动过，"太折腾了。"

艾琳想了想，歪着头道："为了满足你的好奇心啊，等你刷完，我就告诉你为什么要买这游戏。"

孙云邈知道自己修3DS无望，闲来无事，



索性答应了艾琳当天下午就去继续折磨老杨。

艾琳陪着孙云邈逛了半天，又跑了几家小游戏店依然没有3DS的屏幕排线。下午两人抱着X360出现在老杨电玩的时候，仍在喝茶水做暴发户状的老杨夸张地喊道："本店黑名单客户禁止入内！"

"别废话。"孙云邈很干脆地把机器放柜台上，"干得好半小时后我不会再来烦你，干不好这可就难说了。"

老杨悻悻点头，装模作样地卖了会iPad后回来又一次打开工具箱。

刷自制是个相当麻烦的活儿，主板上八条跳线要焊准，脉冲芯片当然更得小心翼翼。好在老杨经验丰富，他调教的师傅都敢用螺丝刀给光驱芯片钻孔了，这种工作自不在话下。孙云邈和艾琳无聊地用老杨的大电视打了很久的《苍翼默示录》，他惊讶地发现自己表妹水平居然不是那种胡乱按一气的程度，不由得暗暗吃惊。

"原来你也属于不能说的那个字。"孙云邈抛出一句类似"天王盖地虎"的暗语，看表妹如何应答。

"反腐倡宅，人人有责。"艾琳对答如流。

听完这句话孙云邈算是明白了，这位表妹竟然也是我辈中人。心中生出的淡淡认同感让孙云邈立刻觉得亲切了不少，两人互相你来我往地切了半个多钟头，那边做苦力的老杨终于跑过来大喊："住手，严禁民间私斗！你们赶紧让开，试机器！"

孙云邈此时早已没了不3DS不能尽快修好的郁闷，笑着看老杨试机，末了还把《摇滚史密斯》拷入硬盘才跟艾琳再度离开。

这次出来，艾琳脸上的笑容反倒少了一些。低头不断呼出白气的艾琳不知道在想着什么，孙云邈也不太懂得女孩子家的心思，只是很欠打地想着，这么冷的天如果不打车的话，X360的主板一冷一热，岂不是有可能会三红？

打车回到家里，爸妈都不在家，孙云邈带着艾琳进了自己房间。并非生平第一次带女生进入自己的卧室，更何况艾琳又是自己表妹，孙云邈当然不会瞎想什么。只是面对乱七八糟的房间有点小羞愧，毕竟这怎么看也不像是一个已经工作几年的成年男性卧室。

给艾琳倒了杯果汁，孙云邈决定拖延时间让自己的主机先适应一下室内温度，于是问道："现在能说为什么要玩这个游戏了吗？"

艾琳的表情慢慢严肃了，目光和眼睑都低垂着，长长的睫毛一抖一抖："算是约定吧。"

这种通俗又文艺的调子反倒让孙云邈有了兴趣。要知道小清新和宅男之间虽然有永远无法逾越的鸿沟，却并不真的互相排斥。

"愿意说吗？"看表妹脸色不是很明媚，孙云邈终于变得体贴一点了。

"我要上传一段录像到youtube上，完成个约定。"艾琳语调平静中难掩伤感，一时间让孙云邈不知所措，"对不起，我太任性了。"

事实证明女孩子自己主动承认错误才是杀伤力最大的武器，比哭闹有效一万倍，孙云邈连忙摆手："不不不，没关系，反正早晚也得弄，你别在意。"

大约是孙云邈着急的样子委实有些可笑又很真诚，艾琳看了表哥一眼，努力笑笑说道："表哥你会录游戏视频吗？"

这还真难不倒孙云邈，他平时也偶尔会录个游戏录像什么的，软硬件各种线材一应俱全。帮艾琳都准备好了之后，按开电源在游戏库里选择运行《摇滚史密斯》，育碧那让人颇感不快的公司商标先蹦出来。

孙云邈之所以讨厌育碧，是因为这公司有一个极为让人不爽的特点，那就是不管产品有多大提升空间，只要一旦达到可以发售的标准，立刻打包上市。以至于在很多人的印象中，这家曾经抵御了EA恶意收购的公司不可能出现真正的精致作品，哪怕是这款《摇滚史密斯》，也仅仅才拥有不到30首曲子。同时代的《吉他英雄6 摇滚战士》曲子已经超过70首了。

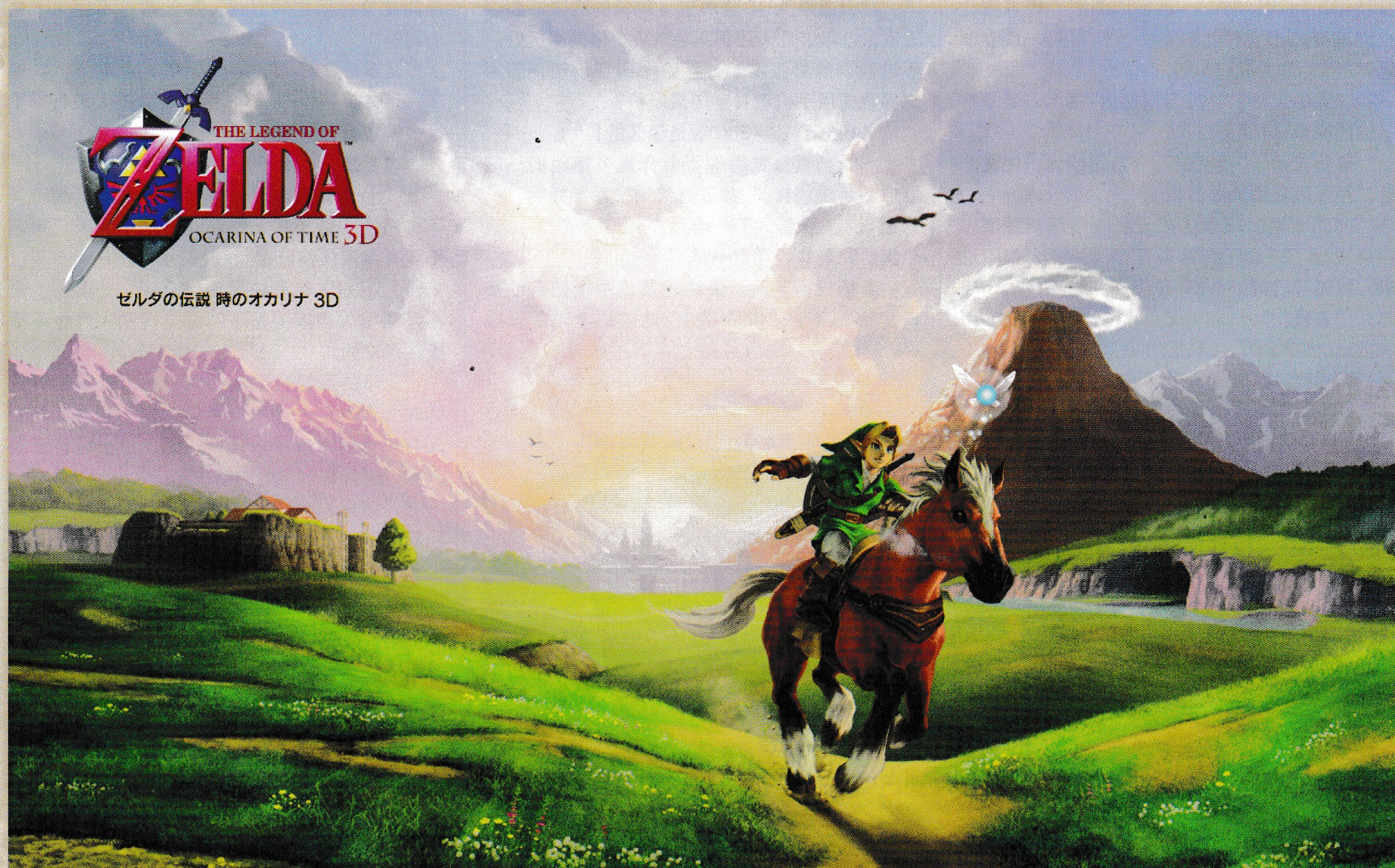
游戏运行时产生的硬盘声中艾琳拿起吉他，犹豫片刻，选择了Expert难度。

孙云邈顿时凌乱着震惊了。

艾琳的手指很灵活，完全没有玩iPhone 4时的笨滞，音乐旋律渐渐响起，孙云邈才发现艾琳选的曲子竟然是老牌乐队，号称哥特音乐教父的The Cure所做《Boy's Don't Cry》。这个曾经从歌特文化中汲取灵感的乐队后来尝试想要进入到更广阔的天地，开始无意识地向流行靠拢，收获了大量成绩之外也失去了不少歌迷。但无论如何这首歌的确让人印象深刻，尤其是这名字还与曾经的1999年奥斯卡最佳女主角影片重叠，更容易让人浮想联翩。

歌曲原本并不长，但在游戏里被做成了三遍的反复和变奏，艾琳第一次手忙脚乱了一下，效果并不是很好。第二次也有小小瑕疵，孙云邈并不着急地默默看表妹反复练习，直到一切渐臻完美。

最后一遍，艾琳居然跟着音乐哼唱了起来，修长的身姿随着音乐优美地摆动，神情专注而





伤感，让孙云邈猜测着到底发生过怎样的故事。

不管怎样，视频是录成了，孙云邈还拿手机在旁边帮艾琳拍了个不露脸的外摄版，以便剪辑之用。

一曲终了，无论沉浸还是思绪飞扬，似乎终于是结束了。孙云邈收拾心情，却发现艾琳放下吉他在偷偷抹掉一点眼泪。惊讶之余也不好多问，只能装聋作哑地帮表妹整理刚刚采集好的视频。

按照艾琳之前所说的，这段视频无论如何也要稍作后期和剪辑，所需时间至少要超过三天。接下来的几天时间里，孙云邈反倒找着了《怪物猎人》之外的新活动，有点累，却还算愉快。

PART E

虽然不太明白艾琳从哪里来的那么多信任感，孙云邈还是自觉地当努力尽好一个远房表兄的种种义务。反正春节期间也真是太闲了，对着 PV-A 屏的 Dell 显示器，孙云邈发现自己还是有些高估了艾琳。对音频处理几乎可以称得上是权威的艾琳居然并不熟悉视频后期，好在孙云邈有上传游戏录像的经验，使得两人效率大增。中间孙睿打过两次电话问堂弟艾琳在这边玩得好不好，均被艾琳直接拿了电话回答。别的不说，孙云邈和艾琳之间的默契反倒是越来越高。

现代家庭的电脑性能而言，处理视频并不会占用太多时间，惟一耗时大概都在格式转换上了。这种时候孙云邈就会找点游戏玩，或者跟艾琳聊聊天。大概是因为互相都看到过对方尴尬一面的缘故，孙云邈和艾琳说话已不像当初那么拘谨。

“平时也不敢以宅女真面目示人？”孙云邈想起表妹的低调，会有这样的疑问。

艾琳则说出了让孙云邈感同身受的话：“其实也不是，主要是觉得现在这种时候被人称宅很没劲啊……PSV 都反着拿的女明星也自称宅女，太讽刺了。”

“随他们去说嘛。”孙云邈摇头，“自己喜欢怎样就怎样多好。”

艾琳呵呵一笑：“人最不能被别人理解的，不就是自己的内心世界吗？”

这个话题让两人内心都小小震动了一下。现代生活里太多情绪被藏得巧妙，容不下那么多坦诚的讨论和真实对话。孙云邈有些意外，这是他从未有过的感觉。

孙云邈想了想，想要说点什么，却发现艾琳的注意力已经转移到别的地方去了。

“哥，你这里居然还有这么多古董机，真是超级电玩收藏爱好者啊。”

孙云邈的房间里除了大量的光盘，最多的当然还是游戏机。艾琳此时指着的游戏机赫然是孙云邈最年少无知的冲动产物，一台浅黑色的 N64 主机。凡是经历过 1990 年代的人都知道这台性能和想法出众的笨重主机，更何况孙云邈的手上还有在易趣网上标价高达 279 美元的真・神作《塞尔达传说 时之笛》。

“这个……”孙云邈挠头，“我没有卖游戏机的习惯，就都留下来了。”

“那不是很好吗？也能见证自己过去的时光。”

艾琳是真会说话，让孙云邈听得骨头都酥了：“听你这么一说，我觉得自己的收藏品倒是个宝库了。”

“哥你的游戏机真多。”艾琳感慨，“哪像我，从小到大只拥有过一台 GBA。”

GBA 的时代都得是十年前了，那时候艾琳不过十一二岁，孙云邈却已经开始在 DC 上奋战《梦幻之星 网络版》。不同的记忆承载了相同的快乐，让两人之间的距离更近一些。

“想玩什么就玩吧，在我这里随便。”孙云邈只能这样说，始终他并不太懂得如何与异性相处。

艾琳也不客气，居然接着孙云邈的记录开始玩《无双大蛇 2》。这游戏对于一个玩过无双的人来说难度全无，搜集同伴和刷武器才是时间大杀器。艾琳玩得很开心，孙云邈看着表妹玩，自己则一人承担起了调整视频后期效果的重任。

“哥，你不说说以前的故事吗？”游戏玩累了，艾琳就抱着腿坐在椅子上，一个常见的女孩动作因为她的修长双腿而显得格外动人，“你总是一脸欲说还休的样子，很讨打哦。”

“有吗？”孙云邈没有自觉地反问，“我很诚实啊。”

“你骗谁呢。”艾琳翻翻白眼，“生平第一次求你办事就骗我。”

孙云邈想之前艾琳求助的电话，忍不住摸着鼻子尴尬了一下：“孙睿给你我的电话？”

“是啊，孙睿哥说凡事问你就行。”

孙云邈沉默了一会，终于还是没说，而艾琳也很知趣地把话题引到别的方向去了。两人聊着游戏，聊着漫画，聊着电影，时间很快过去。在孙云邈生命中的大多数时候，时光从未如此快乐而匆匆。

对于这种状态孙云邈其实很高兴，毕竟能够跟自己真正畅谈 ACG 的异性实在太少了，哪怕是远亲的表妹也好，能够让自己在现实生活里也开一个小口畅快呼吸就算不容易。艾琳懂的也极多，每天秀几把《摇滚史密斯》和《吉他英雄》，那飒爽姿态让孙云邈忍不住鼓掌叫好。联系起之前在 KTV 里昏昏欲睡的那个表妹形象，孙云邈倒是明白了，人家不是对唱歌没兴趣，是对这帮人的唱歌水平没兴趣。

这几天的时光让孙云邈觉得自己假期最大的收获并不是摔坏了 3DS，也不是春节，而是重新认识了这个多年前只有一面之缘的表妹艾琳。虽然不太明白为什么会莫名其妙跟自己这么亲近，孙云邈总觉得这样似乎还不错。这才像是充满了随机事件的人生，这才是应该有分支路线的人生。

整个视频的后期一直做到腊月二十九的傍晚才算大功告成。做好之后两个人沉默了一会，像是完成某个仪式一样，通过上传工具看着数据慢慢流入那个国内大多数人并不能浏览的网站。

窗外的天色已经暗了，孙云邈挂掉了至少三次老妈催促自己快点过去吃年夜饭的电话。艾琳盘腿坐在孙云邈身边，嘴里一直哼着《追梦人》的调子。这首歌对于当代的大学生来说已经是落满了灰尘的老古董，此时此刻听着旋律却别有一番滋味。

晚上五点三十七分，视频终于上传完毕。艾琳连上自己的 VPN 帐号，越过代理服务器在线看了一遍，确认无误后，抓着孙云邈的衣服低声啜泣了片刻。泣时无声更断肠，艾琳的眼泪沁得孙云邈心头里甚凉，却仍是不知所措。

艾琳只哭了这么一下，很快又恢复过来，扬起笑脸与孙云邈一同去吃年夜饭，仿佛一切都未发生过一样。



家庭聚会热闹又无聊，孙云邈找了时间偷偷问孙睿关于这个表妹的详细情报，没想到孙睿笑得很竟然贼："怎么？艾琳最近在你那里玩得开心吧？"

"还行……"孙云邈说了半截才发现自己上了套，"你怎么知道？"

"废话，你以为当初为什么喊艾琳来一起吃饭，还不是因为想介绍给你认识。"孙睿说得理所当然，"表妹比较害羞，但是能力不错，节后想让你带带她，看看能不能入你那一行。"

孙云邈"哦"了一声，恍然大悟原来是这么回事，恐怕自己还是有些自作多情了。这几天心中积攒的一些好感立即有些动摇，转而把精力重新聚集在手中的PSP上，同时惦记着自己那台3DS何时能康复。

PART F

过了除夕夜之后的春节才叫一个繁忙，艾琳忙着挨家亲戚串门，孙云邈也没闲着。这让两人反倒没什么机会见面。转眼间长假已宣告结束，从外地回来的也多半都要走了。孙云邈的公司提前放假，也没浪费地提前开了工。对于大多数国内公司来说初八或初十已是极限，当然大家的心情尚在节日里，身不由己倒是一定的。

公司一开工就新招了两个应届毕业生，美其名曰人才储备。众所周知广告行业的工作里，客户资源才是第一位重要的问题。突然来了两个潜在竞争对手，公司气氛竟然真的比以前更有活力一些。

糟糕的是这两名应届毕业生似乎都不是什么安稳的主儿，工作之余话倒是不少。孙云邈在公司出奇地沉默，论资历也就是个半新不旧的，竟然无意间成了两个新同事调笑的目标。孙云邈虽然有一万种跟人抬杠的方法，却不希望在公司里发挥，对这两个人平时没大没小的玩笑也没有什么反击。这种反应更让人觉得他平时软弱得可以，反倒激起了几个女同事的母性之心，平时更加照顾孙云邈。

上班第一周的周末，两个新同事建议请客并加上KTV活动，算是跟大家熟悉的最简单粗暴手段。孙云邈想拒绝参加却被几乎全票否决了，只能赴宴。两名新同事一看就是大学时代没少在上面扔钱的主儿，随便一首歌唱出来都效果非凡。公司里的女同事们报以热烈掌声和适当的星星眼，孙云邈则坐立不安地想着什么时候能回去。

其中一名新同事还不忘在敬酒之余把麦递给孙云邈："孙哥，您也来一首？"

"我真不会唱。"孙云邈知道对方想让自己出洋相，姿态还是很端正的，"你们唱吧，我就不丢人了。"

"一起出来玩，唱一个嘛。"那位新同事像劝酒一样硬塞麦克风过来，"图个乐呵。"

孙云邈正想说什么，电话响了。做了个抱歉的手势，孙云邈拿起电话，是艾琳："有事？"

"没事不能找你啊？"艾琳在那边娇嗔了一下，声音软软的，"哥，我刚跟人签了小合同，想找人庆祝一下，想来想去你是我这座城市里最好的朋友了，能出来吗？"

孙云邈看了一眼混乱的KTV包房，好几个人目光都在盯着自己，无奈地道："我现在正在半岛KTV……"

"听起来好像不太高兴？"艾琳捕捉别人情绪的速度倒是快，"怎么了？"

"同事正逼迫我卖唱呢。"孙云邈如实回答，"我是真不行啊。"

"你等我十五分钟，就说是女友要来帮你代唱。"艾琳说完把电话挂了，干净利落。

孙云邈放下电话，虽然不太明白怎么回事，还是觉得有点喜滋滋："我女朋友一会要过来，她替我给大家唱一个行吗？"

"女朋友？"几个八卦的女同事耳朵在噪音里居然也能竖起来，"头一次听说啊。"

孙云邈尴尬地笑笑，心说表妹这下玩得可有点大……不过想到艾琳那张精致的脸庞，他竟忍不住有一点小小心动。

艾琳赶到歌厅的时候，孙云邈正在新同事的围攻中继续尴尬。看见自己表哥一脸小受的模样，艾琳扑哧一乐，扔了包包就坐到孙云邈身边，貌甚亲密。

"不好意思，来迟了。"

艾琳的表现算得上落落大方，完美诠释了女人天生演技派的亘古真理。有艾琳往孙云邈身边这么一坐，有两名挨着孙云邈的女同事立刻如摩西触碰的潮水一般左右分开了。女白领们看见女学生都免不了有点自惭形秽，那代表了她们曾经有过但永远回不去的美好岁月。此时此刻穿着浅灰色风衣，白色小羊毛衫和天鹅绒厚袜的艾琳目光流转，愣是让坐在一边的几个男同事直勾勾看了十来秒。直到孙云邈有些不高兴地咳嗽一声才恢复常态，左顾右盼。

新同事里酒量最好的那个拎着啤酒过来："孙哥的女朋友我们得叫嫂子了，先敬您一个。"

艾琳笑眯眯地也拎起一瓶，一口干掉小半瓶："行，我谢谢你啊。"

这一下让周围人都震惊了，一般女生敢跟人当面拼酒的，不是特有底气就是特疯，这两种情况哪一种都不好惹。孙云邈有些责怪地夺下艾琳手中酒瓶："喝什么酒？"虽然是很远的远亲，也是自家里人嘛。

艾琳无所谓地笑笑："一两口没事的。"转身又去看正在唱歌的另一个新同事，唱的是通俗到甚至有些恶俗的《没那么简单》，水平很不错。在结尾的时候还做了个貌似潇洒的动作，引来一阵掌声。

看到美女也目不转睛看着自己，唱完歌的新同事得意地笑笑："今天喝多酒了，发挥不好。"这是照例的谦虚话，差不多每个人都会说。

艾琳挨着孙云邈坐得很文静，扭头看着自己表哥，嘴里说的却让人浮想联翩："亲爱的，你希望我唱什么歌？"

孙云邈这种时候也挺入戏，哼哼哈哈地答道："你自己选吧，你爱唱的我怎么可能不爱听？"

两人的夸张表演引得周围的人一片啧啧声，艾琳小脸红了一下，跑过去点歌。刚才唱完那位新同事还手欠把歌曲给优先了，孙云邈这才知道艾琳点了一首英文版的《吻别》。

音乐响起，艾琳抓起个麦克风站起来，走到房间中央，用含情脉脉的眼神看着孙云邈，轻轻启唇："谢谢大家，这首歌我送给孙云邈，谢谢他对我的照顾……"

第一个单词从女孩嘴里吐出来之后，全场都傻了。

背对着屏幕，艾琳始终就没回头看过歌词，宛如天籁般的声音在音响里流出来，甚

至比那些所谓的歌星现场更震撼。表情，动作，声音，甚至眼神，无一不是强大到几近完美的地步。

歌声优美空灵，既不脱离原唱太远，又有自己的风格。

孙云邈不禁地愣住了，他知道艾琳在音乐方面有不小的天赋，却没想到唱歌也这样强大。

那是怎样的歌声啊，所有的人都呆呆地听着，先是震惊，之后沉迷，最终是难以置信。

全场焦点中的那个女孩，却一直看着孙云邈。

这是孙云邈从未有过的体验，在这一刻他甚至有些飘飘然的感觉。男同事的羡慕嫉妒恨和女同事的惊讶都让他的小小虚荣心得到了满足，就像是在某个游戏里拿了最高分一样的感觉。

“it's easy take me to your heart……”

艾琳的最后一句歌词唱毕，全场起立鼓掌，不仅是给艾琳，也是给令人羡慕的孙云邈。

接下来的战斗几乎毫无悬念，艾琳一个人一口气唱了四首歌，没有人再去点歌，也没有人抢麦。反倒是有个女同事做到点歌屏前问艾琳还想唱什么，艾琳却笑笑说唱四首已经太多了，这个只算是替孙云邈跟大家谢罪。

高手一出，其他人顿时不再嚣张。那两名新同事纵然再怎么努力，照比艾琳的水准还是差了一大截，脸上洋洋得意的表情也没刚才那么浓烈了。孙云邈给艾琳倒水，趁着歌声响起低声夸道：“真行，我都快被征服了。”

艾琳微微一笑，脸还是有点红：“我没告诉过你吧？我在中国网络歌手联盟里排第五……”

孙云邈愣了一下，随即大笑起来。

每个人都有自己隐藏得很好的一面，不是吗？

PART G

大概是因为被艾琳打击过的缘故，大家早早就结束了K歌活动各自回家。孙云邈本打算送艾琳回去，恰好路过一家今天刚刚开始正常营业的咖啡厅，艾琳提议进去坐坐。

孙云邈对这个提议自然无可无不可，两人每人点了一杯咖啡，在灯光昏暗烛火摇曳的咖啡厅里又沉默了一会。

“这几天很忙哦？”艾琳问孙云邈，“过完年你都没来找我玩。”

孙云邈哪会说自己是因为心中的好感略微动摇了在犹豫，只能低头嗯了一声，开始玩咖啡勺。

艾琳没管孙云邈的沉默，端起杯子喝了一口咖啡后轻声说道：“上初中的时候我学习成绩不怎么好，总是逃学，妈妈当时很发愁。那个时候我还没想好自己要做什么，就是觉得周围女孩子玩的东西都没什么意思。”

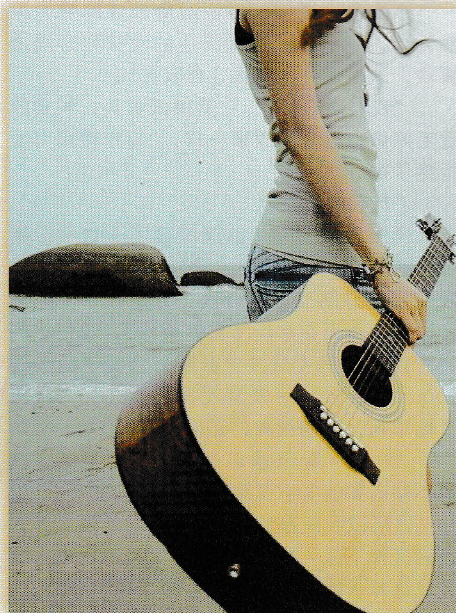
孙云邈看着艾琳，知道女孩是打算把自己的心事说出来听，他保持了安静聆听的姿态。

“大概初中二年级的时候，我在同学家看到了一整套的《摇滚乐队》配件，太震撼了。同学的父亲是这个系列的爱好者。从那之后我开始接触游戏，也接触了音乐制作。”

孙云邈想了一下，那正是PS2红得发紫的年代：“那会出去玩游戏只有包机房可去吧？”

艾琳淡淡一笑：“是啊，后来学校三令五申不让玩电子游戏，我们就没地方可去了。尤其因为我喜欢玩音乐游戏，好多同学认为我是个不学好的坏孩子。”

“小孩子其实最残酷。”孙云邈说，“不



懂得宽容，凭自己的感觉伤害别人。”

“差不多……”艾琳自嘲地笑笑，“后来我跟同学的话越来越少，总是沉浸在自己的世界里。玩游戏，看电影，听音乐……就这样一直到了高中，我为了赚钱买PS3参加了一次网络歌手有奖征集活动。”

“所有的一切大概都是从那时候开始改变的？”艾琳用了一个疑问句，却又自己回答了，“应该是那一次，我才确定了自己真有点天赋。游戏和音乐，这两条路就一直走下来。”

孙云邈点点头，艾琳的天赋他刚刚见识过，那不是一般的水平，即使在全国排名前五也没什么让人意外的。

“大约是大学一年级的时候，我参加了线上乐队。”艾琳继续说着，描绘着平淡的生活那种呼之欲出的孤独，“我们一共六个人，主唱是我，那时候我希望挑战一下更高难度，磨练自己的技巧。吉他手是一个移民加拿大的女孩伊兰，跟我同岁，我们互相羡慕，互相嫉妒，也互相鼓励。”

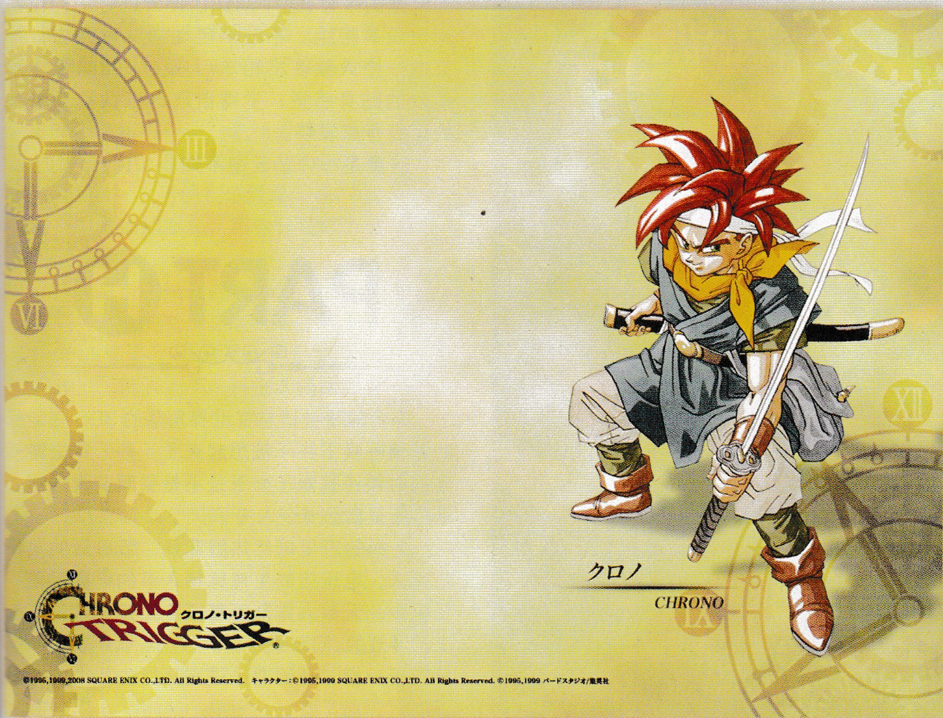
吉他手伊兰的名字在孙云邈脑海中重重轰击了一下，他立刻知道了艾琳所说的线上乐队是什么乐队，那个乐队的知名度恐怕已经到了只要在ACG视频网站混过的人都知道那种程度。

“其实到那时候为止，仍未有人见过我的真面目。伊兰大概是惟一一个跟我视频过的人，她在加拿大的学业不怎么繁忙，有大段的时间练琴。”艾琳说，“按照这样的进度，伊兰很快就可以超过我。”

“后来……”艾琳说到这里停顿了一下，犹豫一下才继续说道，“后来伊兰单独找到我，跟我说她所做的一切都是为了我，为了我她去玩《吉他英雄》和《摇滚乐队》，为了我她坚持练琴，她是个T。”

T肯定不是《星际争霸》里那个T，孙云邈一瞬间明白了：“她是同性恋？”

“嗯。”艾琳有点不好意思，但还是点点头，“她说是听我的歌开始喜欢我的……”



孙云邈挠挠头，心说远房表妹的魅力果然无边，竟然能让远在天边的女孩死心塌地喜欢，这等强大自己肯定自叹弗如。

"我当时吓坏了。"艾琳低着头，长长的睫毛好像自己会说故事一样，"肯定很用力地拒绝了她。"

"然后呢？"

"然后……"艾琳深深吸了一口气，用了一点力气才说出来，"然后她向我道歉，我们还是好朋友。那时候正好是我在忙期末考试，她每天在家玩《吉他英雄》，我们相约到时候一起用《摇滚史密斯》合奏一曲放到youtube上去。后来游戏发售没几天，她出了场车祸，时速很高，正面相撞。"

"……"孙云邈忽然觉得语言很无力，他不知道如何安慰艾琳。

"所以我说是约定嘛。"艾琳勉强一笑，眼泪又掉下来，"哥你不要笑话我，我觉得这是我这辈子能做的最后一件幼稚事了。"

"不会的。"孙云邈把纸巾递给艾琳，"我佩服你，这是言出必行的勇敢，我不行。"

"哥你呢？你从来不说自己的事。"艾琳擦掉眼泪，歪着头看孙云邈。

孙云邈大约是被艾琳的坦诚感动了，脑袋一热地说道："大学时代没什么好说的，原来有个女朋友，交往了快两年吧，是在漫展上认识的校友，很漂亮，很多人追那种。"

"后来呢？"

"后来……"孙云邈笑笑，"后来大家就拼家世拼钱包拼前途了，大学的爱情，变质有多快你又不是不知道。"

艾琳低头嗯了一声，没有多说什么。

"大一下半年认识的她，大三开学分的手。"孙云邈自嘲地笑笑，"咱又不是RPG主角，怎么可能留得住妹子，接她走的跑车都是别摸我，我在后面想了一会，觉得这样的世界可能真的不适合自己，那之后就没想了。"



"可是你都二十八了……不想找个女朋友吗？"艾琳好像是有点急了，说话没刚才那么有分寸。

孙云邈挠挠头："想啊，后来上班之后也被拽着去相亲过几次，可惜没有看得上的。"

"不够漂亮？"

"不是这个问题。"孙云邈认真地回答道，"就是气场不合吧？不管怎么交谈，不管怎么沟通，好像总是没办法简单纯粹——好吧，简单倒是真够简单的，上来就问我平时喜欢什么业余活动，我说看电影打游戏，对方一听这么省钱就没兴趣了。"

"金钱社会。"艾琳笑笑，"我同学也有找有钱男朋友的，那男的都快四十岁了，还喷香水抹护肤品呢，我看着都害怕。"

"后来家里就放弃了。"孙云邈嘿嘿一笑，"这是长期抗争的结果。这期间也见过至少十几个吧，什么样的都有，无一例外都要请客吃饭，然后挑剔这个和那个。也不是没有好姑娘，可就是感觉不对，不是一个世界里的人，硬要为了繁殖下一代凑在一起，太可悲了。"

大概是孙云邈很少说这么多话，艾琳静静地听着，没有表现出一丝不耐烦和反感，看着孙云邈的目光也柔柔的。

在这临近午夜的咖啡厅里，两个人交换了各自的过去，虽然只是一部分，却让关系比往日更亲密。人只有在坦荡面对对方的时候，才会更生出亲近的想法，艾琳还掏出PSP跟孙云邈玩了一会找茬，终于把两人之前的声声叹息变成了笑容。

走出咖啡厅的时候，艾琳很自然地挽起孙云邈的手臂，这个动作让孙云邈心中一惊，却也没有拒绝。不动声色地送艾琳回去，孙云邈一个人躺在出租车后座上，回味刚才那柔软的贴身感觉，觉得自己这张快称为老脸的面庞有点发烧。

这真是……孙云邈不知该如何形容了。



PART H

那台似乎被遗忘在世界角落的3DS在老杨的深情呼唤下终于被想起来了。孙云邈去游戏店的时候还犹豫了一下是不是要叫艾琳一起，最终还是自己一个人去了。

老杨的店里依然热闹非凡，节日后的第一个周末，电玩店的生意比情人节的电影院差不了多少。无数人排队等着买主机或配件，还有来拷游戏的，问苹果手机的，越狱的，刷机的……菜市场一样，孙云邈一进来只能先找个角落坐下。

老杨这会也没空玩茶道了，宛如革命螺丝钉，哪里缺人就去哪里插上一脚。孙云邈坐了一会也开始帮忙，折腾了快一个小时，总算是把该打点的都打点走了。

“干活！”孙云邈在人走得差不多之后立刻化身为周扒皮，“给我换排线！”

老杨重新戴上护目镜，在一干小工们羡慕又敬佩的眼神中又表演了一次“奸商如何无痕拆机”的标准流程，换下两根排线。

孙云邈很高兴，相隔那么多天，自己的手感估计都完蛋了，但总算又能回到猎人世界。正打算开机，有人推门进了游戏店。

“哥！”

老杨手里的螺丝刀一抖差点没掉地上：“你们演《东成西就》不过瘾，改韩剧了？”

穿得像个雪白精灵一样的艾琳钻进来，瞥见那台放在工作台上的3DS，脸上的笑意顿时更浓了。

“就知道你在这里，都不用打电话确认的。”

“嘿……啥事？”孙云邈这时候也只有傻笑了。

“等会告诉你。”艾琳笑得有点小狐狸，“杨老板一起吃个饭？谢谢你把那东西卖给我。”

“好啊好啊，跟漂亮妹妹吃饭，求之不得。”老杨一脸猪哥，“那个……定的什么标准？”

孙云邈没好气地拍了一下柜台：“我给嫂子打电话，让她过来替你看店？”

老杨立刻怂了：“我错了，今天我请，排线拖这么久了谢罪！”

最后大家只是在门口的烧烤店随便吃了点，这还是拖到老杨终于可以提前走的傍晚时分。孙云邈向艾琳介绍，自己和老杨他们当年就在这个烧烤店附近度过了一年又一年，经常是半夜打游戏到肚子饿了来这里吃东西。

“真好。”艾琳向老杨敬酒，“谢谢杨哥的东西，太谢谢你了。”

若是艾琳不说，孙云邈当然不知道那首《Boy's Don't Cry》代表着什么。而此时此刻，他也站起来陪着艾琳向老杨敬酒，同时也敬艾琳那位不在人世间的朋友。

“不敢当啊……”老杨虽然也算是见过点世面了，面对美女的敬酒还是有点不知所措，宅男的底子显露无遗，“以后游戏机方面的事儿，跟你杨哥打个招呼，没问题。”

孙云邈自是知道自家妹妹的酒量，也不阻拦，任凭艾琳把老杨灌成个大舌头。老杨喝多了不闹人，只是昏昏沉沉想睡觉。两人七手八脚把老杨抬回店里，孙云邈给老杨家里人挂了个电话，这顿饭也算是到此为止了。

从老杨店里出来，外面已是月色初上。天气恰好是全国降温之前最后的温暖，孙云邈和艾琳没找车，顺着已经行人阑珊的街头漫步回家。

走着走着，也喝了一点就的孙云邈终于忍不住问自己这个没有多少亲戚关系的表妹一个很重要的问题，这个问题在春节之后的日子里已经折磨了他很久。

“为什么是我？”

“什么？”艾琳脸冻得像个小红苹果，“什么为什么是你？”

“本来我以为你是来这边找工作的，孙睿也是这么跟我说的。”孙云邈索性把话说明白了，“他希望我能帮帮你，可那天之后我上网查了一下，如果选全中国毕业后最容易找到工作的大学生，你至少可以排在前几名吧？想找你签约的唱片公司和制作单位太多了，为什么会用那样一个借口？为什么会是我？”

憋在心里久了，一旦说出来孙云邈反倒觉得轻松。在这样一个糟糕的时代里，他不奢求什么，可也并不是完全不心动。按照亲属关系排序，他和艾琳之间的距离可以说远得不能再远，这就凭空多添了许多无限可能，难免让人心生少少遐想。

艾琳笑了笑：“你的3DS今天修好啦？”

“嗯。”

“拿出来看看。”

“哈？”

“拿出来看看嘛。”

孙云邈依言打开3DS，进入了Mii广场，一下就明白了。

在广场上多了一个黑发少女的Mii形象，名为“Aileen”的少女形象很活泼，上面提示擦肩的日期正是那天在鑫王朝唱歌。

一切答案不言自明，若非那天3DS没电，若非之后被摔坏，孙云邈可能早就知道了答案。偏偏是这阴差阳错，让孙云邈用更加真挚的态度对待艾琳。

“那天孙睿哥喊我来吃饭，我本来不太想过来，又想见见十多年没见的你们。后来看到你们聊起电影和游戏，我就没提前逃走。”艾琳的声音和她的歌声一样温软清亮，“后来我想翻出3DS玩的时候看见你的擦肩，当时我就知道咱们是一类人了。”

“所以你来找我，想让我帮你找那个吉他转接口？”

“嗯。”

艾琳没有多说什么，只是微笑看着孙云邈。孙云邈此时此刻却一下子明白了表妹的心情，那种在不同的生活环境里看到同类的狂喜胜过了人世间的许多浮躁，这一刻他有些恍惚。原来一开始艾琳愿意找自己的原因，就是自己隐藏得最深的那一面。

“缘分嘛。”艾琳笑着拉了孙云邈一把，“不要不高兴啊。”

“没有没有……”孙云邈也笑了，“这答案真让人高兴。”

夜晚的街头，迎着孙云邈的目光，远处的天际里，隐隐有星光流动。艾琳俏丽的影子在灯光下拖车成一条长长的线，连绵到孙云邈脚下。望着这样的景象，孙云邈觉得自己真有些醉了。

“我们来到这个世上是为了欢聚。”

艾琳这样说着，目光炯炯望着孙云邈。

“是啊，为了相聚。”孙云邈停下脚步，望着美丽的少女，“这是我一生中最完美的一个春节了。美女，要联《怪物猎人》嘛？”

艾琳笑了，转身就跑：“这约会邀请，太差劲了吧？”

“宅男的真面目。”孙云邈笑着去追那长长影子的主人，“又想看你弹吉他了，教我玩《摇滚史密斯》吧！”

“好啊，学费可贵！”

“做牛做马也付给你……”

一串欢笑声在街角渐渐隐去。

人生的相聚仿佛才刚刚开始。



东瀛采风

师从"日本最后的忍者"学习忍术！

日本福井县的川上仁一被尊称为日本"最后的忍者"，他继承了甲贺流忍术的真传，是甲贺流伴党的第21代掌门人。最近日本三重大学宣布已聘请川上仁一担任该校联合研究中心的特聘教授，今后负责向学生传授"忍术学"。不过他所传授的忍术不是让学生用来暗杀敌人，而是研究用忍者般的信息收集分析能力，应用于现代商业领域。所谓商场如战场，商业世界的信息收集与战乱时代的情报工作并没有本质的不同。

川上仁一从6岁就开始从师父那里学习忍术，那时他所学的可不是如何窃取商业机密，而是实打实的忍术，比如精确投掷手里剑。到他18岁那年，其忍术已有所成，于是他从师父那里继承了本门独传秘笈，成为有500多年历史的甲贺流的新一代掌门人。同时他还担任了"伊贺流忍者博物馆"的名誉馆长，致力于将三重县伊贺市"忍者之乡"的名声发扬光大。打个不大恰当的比方，他大约就相当于日本的少林寺主持。

今年62岁的川上仁一大概已经没有忍者的敏捷身手，关于他是否还算是一位真正的忍者，各界争论不休。在当上忍术教授之前，他的正式职业是电子工程师。据说他只吃糙米和未经加工的食物，他平常的训练包括用脚踢树和用头撞树，因为长期的训练已经造成指关节变形。对于如今终于可以用自己的忍术知识为职业，川上仁一说："我希望教导学生学习忍术的历史，了解这方面的本地文化，并应用其中能在现代社会发挥作用的知识。"



Anna Miller's：女仆咖啡厅鼻祖的没落



▲ Anna Miller's女服务员的服装并不暴露，但丰盈的形状却令人浮想联翩。

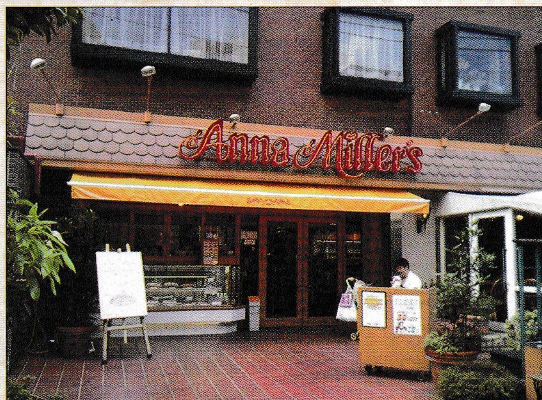
对于日本的整整一代人来说，Anna Miller's绝不止是一家普通的咖啡厅，而是一个潮流的开拓者，为游戏、动漫和无数的Cosplay开创了一个重要的新流派。它所开创的"女仆咖啡厅"文化如今已风靡全日本，并扩展至整个亚洲。然而Anna Miller's本身却开始退出历史舞台。

最近仅剩的两家Anna Miller's又关掉了一家，现在剩下的只有东京的最后一家店。1973年，第一家Anna Miller's在夏威夷开张，之后在七八十年代迅速扩张到日本。Anna Miller's的创始人是宾夕法尼亚的德裔美国人Stanley Miller，因为他很怀念祖母Anna Miller做的家庭料理，所以就以她的名字命名。该店的主要特色是他们的精美早餐与小点心，比如馅饼与芝士蛋糕。但是真正让它成名的，是扩张到日本之后发展起来的服务员着装特色。为了吸引顾客，经营者让女服务员穿上充分衬托丰满胸部的服装，渐渐地这成为Anna Miller's最大的特色。而因为由此引起的话题性，Anna Miller's后来在招聘服务员时就比较倾向于选择罩杯较大的女性。于是到Anna Miller's边吃点心边欣赏女服务员就成为人们津津乐道的事。

日本的第一家Anna Miller's是1973年6月于东京青山开张，初期的分店都是通过美国Anna Miller's公司采取连锁加盟制。1990年日本井村屋公司获得了Anna Miller's的日本商标权，从此开始在日本独立经营。自从Anna Miller's青山店开张后，基本上保持每年一家新店的速度扩张，主要是在东京首都圈。从1990年代开始Anna Miller's开设在大型百货店和商业综合体的分店最引人注目，最多曾有20家店。2000年后，Anna Miller's开始亏损，接着分店数量逐渐减少。

Anna Miller's女服务员的着装风格自然而然引起宅男们的注意，渐渐地就成了宅男的天堂。因为服务员的裙子都很短，也经常有人用各种手段尝试偷窥裙底风光。虽然Anna Miller's的食物与饮料的价格都很贵，却始终客似云来。在1990年代，Anna Miller's成为很多游戏与动画的题材，特别是在很多成人PC游戏中的出现使其更受宅男青睐。而Anna Miller's风格的服装更成为各种ACG作品争相模仿的热门主题。

2000年之后Anna Miller's的没落并不是因为顾客们看腻了波涛汹涌的服务员，而是市场竞争变得更激烈，特别是在2003～2004年间，花样翻新的各类女仆咖啡厅大量涌现，抢走了Anna Miller's的客源。这一方面也要怪Anna Miller's自己没有迎合市场口味，他们始终没有将自己标榜为面向宅男的咖啡厅，而且当时的秋叶原文化也不像今天这么昌盛，Anna Miller's不愿意根据最新的ACG潮流调整自己的风格，所以逐渐被真正为宅男打造的女仆咖啡厅取代。现在到秋叶原逛女仆咖啡厅的顾客们是真正的醉翁之意不在酒，他们可以付费与女仆们合影留念，或者和他们玩剪子包袱锤。



儿童看牙？就来 Hello Kitty 牙科诊所吧！

作为世界三大名猫之一，Hello Kitty 对日本社会的渗透是无所不在的，虽然她在大银幕上不像加菲猫和哆啦A梦那样活跃，但她的授权产品之多之广却雄踞三大名猫之首。现在你在东京去看个牙，也能进入 Hello Kitty 的世界里。

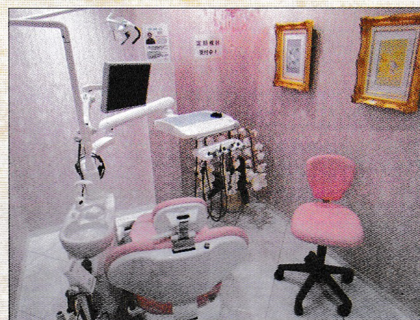
最近"心之牙科诊所"在东京江东区开张，该诊所获得了 Sanrio 的官方授权，是一个粉红色的、充满 Hello Kitty 元素的牙科诊所。在这座诊所的墙壁上贴着 Hello Kitty 的墙纸，挂着 Hello Kitty 的画，椅子是心形的，连洗手的水池都是心形的。它还有多种主题的房间，比如在"Kitty Pearl"里面，病人可以与牙医商量怎么治疗。在"Kitty Ruby"房间里可以进行牙齿治疗。

在 Hello Kitty 的品牌授权经营方面，Sanrio 公司堪称是举世无双的天才。它制定了极其灵活的授权机制，让各类商家都乐于找上门，在宣传了他们产品的同时，也宣传了 Hello Kitty。这家获得授权的诊所目的是让来看牙的小朋友们少一些紧张感，因为很多小朋友一到医院就哇哇大哭，而在这个温馨的 Hello Kitty 世界里，他们可以放松心情。

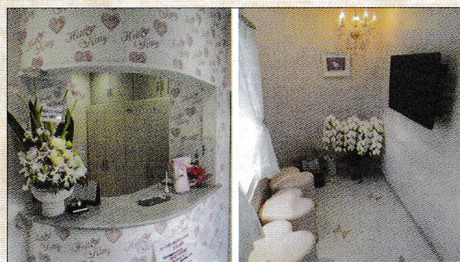
大约六七年前，日本的一家出租车公司推出了"Hello Kitty 出租车"，粉红色的车身在大街上十分醒目，而且因为这种出租车的司机全部为女性，所以深受女性的欢迎，尤其是那些担心碰到痴汉的年轻女子。据该出租车公司所说，还有很多母亲专门找他们的 Hello Kitty 出租车接孩子到医院看病，这样能分散孩子的恐惧心理。

在日本大多数幼儿园的校车都十分可爱，有的是小狗的形状，有的是皮卡丘的形状。这么做无非是让厌学的小朋友开开心心地坐上校车。









ACG 中古市场火爆，催生漫画大盗



作为当今日本第一国民级动漫，《海贼王》的单行本已经发行了 64 卷，全部叠起来将近 1 米高，重量约 10 公斤。要将全部 64 卷全偷走还真是不容易，不过还真有人这么做。

2011 年 12 月 23 日，一名 26 岁男子背着一个巨大的旅行包闯入静冈县的一家书店。当时两名店员觉得这名男子很可疑，但是因为当时顾客太多，他们都忙不过来，所以没有盯紧这个可疑男子。第二天早上，店员例行清点货品时，才发现《海贼王》单行本 1 到 64 卷全部被扫走了。于是他们调出店里的摄像头资料，发现那名 26 岁男子偷偷摸摸地将书全藏进了自己的旅行包。

警方很快就找到了偷书男子，2012 年 1 月 17 日，他以偷窃罪被捕。他向警方招供："我本来是想将它们转售。"据估算，全部 64 本单行本加起来大约是 2.6 万日元，二手书店的回收价大约为 2.3 万日元。静冈市的书店店员说："就算是在二手书店，如果是《海贼王》的话，很快就能卖掉。它们和新书一样好卖，就算二手书店以全价回收旧书，也能实现利润。"

在同一家书店，《猎人》以及其他漫画在 12 月份都有被偷的事件发生，警方正在调查是否为该《海贼王》偷窃者所为。在日本书店和游戏店失窃的事件时有发生，其中有相当一部分都会流向中古店，这只能怪日本的中古市场太火爆。或者也要怪从这些店里偷东西太容易？

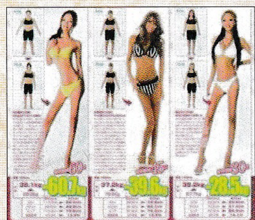
60天瘦60公斤！日本极度瘦身之风

在日本有一些专门面向夜总会小姐，或者从事风俗业或色情业女子的杂志，比如著名的《小恶魔 ageha》杂志。由于大受欢迎，《小恶魔 ageha》杂志渐渐从风俗女子的杂志变成颇为主流的时尚杂志。关于《小恶魔 ageha》这本杂志，熟悉《如龙》系列的玩家应该有所耳闻。因为夜总会是《如龙》系列的特色之一，所以名越稔洋从《如龙3》就开始与《小恶魔 ageha》合作，该杂志的模特在游戏里客串登场，也曾在东京游戏展的舞台活动上亮相。《小恶魔 ageha》里面的陪酒女郎的风格也启迪了不少游戏的人设，还因此诞生了专门描述陪酒女郎的 Level-5 新作《女孩 RPG》。

《小恶魔 ageha》里面的内容都是陪酒女郎们有关或者感兴趣的话题，广告题材也是充分贴合读者的需要，比如总是占不少版面的减肥广告。在今年2月号的杂志上，刊载了系列减肥广告。就像我们常见的电视直销减肥药广告一样，里面也有一些所谓的减肥成功实例，其中最夸张的是“60天内减掉60.7公斤”。还有两个女子分别在30天内减掉了28.5公斤和30.5公斤。

这一系列广告在网上引起很大反响，人们对该广告的态度从“不相信”渐渐转为对广告制作者 Photoshop 水平的质疑。其中的一些女性减肥前后对比图简直就是用 Photoshop 将图片硬生生压扁，还有不少减肥后的照片已经到了病态甚至诡异的地步。有网友戏谑说这“简直是把好端端的女人减成了哥布林”。还有人说这分明是漫画《XXXHolic》的新角色嘛！

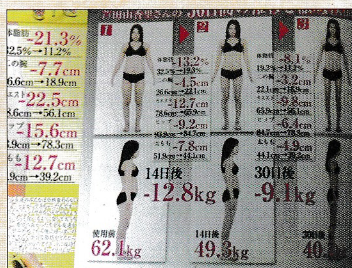
尽管如此，《小恶魔 ageha》的减肥广告在一定程度上说明了“骨感美”在日本时尚界方兴未艾的流行趋势。其实更多的日本男性是喜欢有点肉感、前凸后翘的女性身材，反而女性自身更追求瘦削骨感，特别是一些女星对骨感美的追求带动了女性自身审美观朝着“惟瘦至上”的方向发展。很多女星的身材已经瘦到严重危害身体健康的地步。



▶曾为《马里奥赛车》代言的星野亚希身材瘦到令人担忧。



◀《小恶魔 ageha》里瘦到触目惊心的女性身材。



日本女衰神新目标：偶像面馆

“Noodol Cafe”不是一家普通的拉面馆，最近刚刚在秋叶原开张的这家店是“面馆+咖啡馆”，当然这也没什么好特别的。特别的是它有着深厚的娱乐业背景。在这家店里，你可以让新人偶像为你泡方便面，或者为你泡一杯拿铁咖啡，又或者是拿铁抹茶。在制作过程中，你可以与这些新人偶像聊天。让明星为自己服务，体验一番当富二代的感觉，真是个令人神往的地方。但是这家店恐怕撑不了多久，这跟其他原因无关，只是因为它不幸被日本的“死亡博客”看上了。

说起“日本最强女衰神”东原亚希，你也许会有所耳闻。她的官方博客在日本网民中可以说是无人不知、无人不晓。因为她的博客完完全全地感染了她的衰气，成为名副其实的“死亡博客”，凡是她在博客里说喜欢或者看好的东西，都无一例外地要走霉运。灵验率超过球王贝利的预言。

所以当东原亚希的名字出现在 Noodol Cafe 的网站上，大家都知道这家面馆要倒大霉了。

Noodol Cafe 是在2012年1月23日刚刚开张，创办者是日本经纪公司 Platinum Production，所以它才有那么多的艺人资源能够帮顾客泡面与泡咖啡。在他们的官方网站上，列出了 Platinum Production 旗下的一些偶像，比如 Passpo 组合、小仓优子和东原亚希。根据日本网民间的传闻，如今东原亚希的衰气已经强盛到只要将她的名字写在商家的网站上，就足以毁掉该商家。

在 Noodol Cafe 里吃面喝饮料的流程如下：你首先要选择一个偶像，然后到自动售卖机那里选一种泡面和一杯饮料，然后拿到收银台，偶像会在那里帮你冲泡面与饮料。虽然有偶像服务，收费却只有800日元，比很多普通拉面馆都便宜。当然，如果是跟泡面的价格比的话，那还是贵出不少的。不过，难道偶像们的爱心开水还值不了800日元吗？

对于 Platinum Production 来说，Noodol Cafe 能赚多少钱只是其次，他们开这家店的目的应该是为了让新人偶像们多一个与普通人接触的机会，提升自己的亲和力。但是因为牵扯到了东原亚希，所以它的前景就不那么乐观了。

2010年11月，东原亚希买了一台 Wii，并在自己的博客上大赞 Wii 的好玩。接下来发生的事情大家都知道——Wii 在2011年陷入了最低谷。东原亚希的衰神事迹远不止于此。在很多年前，她曾是 DC 的形象代言人，然后 DC 被 PS2 轻易击败，世嘉因此退出家用机硬件市场。然后她又为 DIC 信贷公司代言，接着 DIC 破产。2007年她开始出现于赛马节目“超级竞马”，3个月后，这个有20年历史的老牌节目宣告停播。2008年她宣布将与井上康生在帝国饭店办婚礼，结果这家饭店失火。2008年初，东原亚希参加了麦当劳的活动，第二天麦当劳的汉堡爆出寄生虫问题。同一年她还出现在一个泡面广告中，不久这种泡面被发现含有寄生虫，在其工厂里发现了杀虫剂……







■东原亚希

日本政坛里的攒机高手

日本经济财政大臣与谢野馨表面看起来与其他政客没有什么区别——海军蓝的衬衣、戴眼镜、昭和时代的发型……不过有一点他比其他政客厉害得多，他是一个电脑攒机高手，是技术宅们的英雄。

在NicoNico动画主题的午夜俱乐部Nicofarre，与谢野馨参加了“与谢野馨三项全能”活动，与NicoNico的用户们接连展开了5场比赛。这次活动在NicoNico动画上现场直播，比赛项目包括围棋、摄影、卡片游戏、问答游戏以及……攒机大赛。面对年轻的攒机高手们，73岁的与谢野馨镇定自若，用螺丝刀将一个个零部件有条不紊地拼装了起来。据NicoNico News报道，整个比赛活动历时4个小时，最后与谢野馨以五战四胜顺利胜出。

据说与谢野馨办公室里的电脑都是他自己组装的，可谓经验丰富，不过他的手脚毕竟没有年轻人那么灵活，所以在5场比赛中，输掉的一场就是攒机大赛。在比赛进行过程中，观众们的评论通过现场四周围的大屏幕飞速弹出，充斥着溢美之词，比如“与谢野馨最强”、“真是超现实的水平！”。虽然他在攒机大赛中失败，却在这个比赛项目里获得最多赞叹。毕竟，与他同龄的大多数政客恐怕都是电脑盲。不过在日本政坛，虽然和他一样精通电脑的可能不多，却绝不缺乏宅男。要知道漫画是日本议员们在休会时最喜欢的消遣方式之一，前日本首相麻生太郎就是一个深受宅男们欢迎的ACG达人。



马里奥萌猫女仆咖啡厅

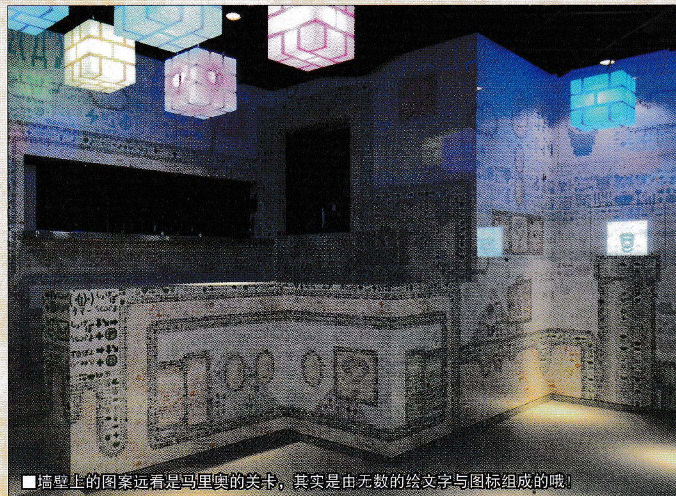
大多数女仆咖啡厅的装修并不是那么吸引眼球，但是“梦幻女仆”（Maidreamin）却是与众不同，它的装修不仅华丽，而且极具个性。用一句话总结它的特色，那就是“马里奥遇上女仆”。

“梦幻女仆”咖啡厅在秋叶原有几家分店，不过最出彩的还是在涩谷与大阪的新店。普通女仆咖啡厅里你可以跟女仆玩剪子包袱锤，而“梦幻女仆”则是一家“数字化咖啡厅”。与NicoNico动画的六本木俱乐部Nicofarre一样，“梦幻女仆”充分应用高科技进行包装。首先是在墙壁上是充满了萌要素的马里奥关卡，凑近一看，其实这些图案都是由日本的绘文字与图标组成的。而在天花板上，则是悬吊着无数马里奥风格的方块，看起来就像正方形的灯笼一样。最有趣的是，女仆服务员们有时候会模仿马里奥，跳起来撞到方块上，然后这些方块就会变换颜色。更绝的是，店里面的墙壁上还有屏幕，当女仆的手撞到方块时，画面中会出现2D版的女仆做出可爱的动作，同时响起彩虹猫风格的音乐。有时候2D女仆会站在马里奥的水管上。当你点完想吃或者想喝的东西后，2D的小女仆有时候会说：“您的香草饮料准备好了！”、“这个是谁的？谁的？”、“我等不及啦！”

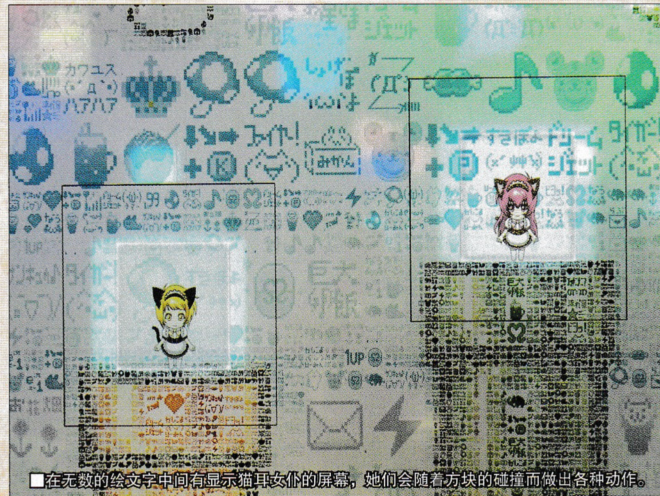
女仆们的蹦跳动作是在店中央的叶子状蹦床上进行的，蹦跳的时候还会发出猫的喵喵叫。激烈蹦跳的时候，2D猫耳女仆们就会开始不停招手（爪？）——整个一萌猫女仆乐园！



■当女仆跳起来的时候，整个咖啡厅就变成了充满动感的世界。



■墙壁上的图案远看是马里奥的关卡，其实是由无数的绘文字与图标组成的哦！



■在无数的绘文字中间有显示猫耳女仆的屏幕，她们会随着方块的碰撞而做出各种动作。

出发吧！女仆列车！

在日本，宅分为多种类型，除了我们熟悉的动漫宅、游戏宅之外，铁路宅（热爱铁路模型的人们）也是一个重要类型。而不管是哪种宅，都无不拜倒在女仆们的石榴裙下。所以“女仆列车”的诞生也就显得顺理成章了。

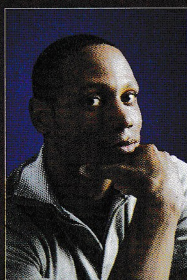
2010年日本的铁路公司打起了秋叶原女仆文化的主意，打造了女仆列车。西武铁路集团的女仆列车服务限定于秩父站和池袋站之间。选择这条线路的主要原因是其沿线有许多动画制作公司，西武铁路表示希望增强该地区作为动漫制作基地的名气。在这趟列车上不仅有可爱的女仆，还提供了可爱的食物与饮料，列车上的所有语音提示全部是用女仆们可爱的声音来播报。所以这趟列车上的乘客超过90%都是30岁左右的男性。

最近，西武铁路又推出了第二列女仆列车。成人只要花5500日元就可以购买双程票。在这辆列车上，5名女仆会摆出姿势供乘客拍照，会跳舞表演，与乘客一起玩游戏……以及销售昂贵的小吃。这辆列车最多可以容纳360人。





驾照过期也能影响名人的职业生涯



美国出生的Dante Carver在日本娱乐圈相当活跃，他经常在一些手机广告里扮演“大哥”。他也经常参加游戏的宣传活动，比如几年前他曾打扮成《潜龙谍影4》里的Drebin出现在TGS的Konami展台上。他也是日版《神曲 地狱篇》的代言人。可以说，他是日本最有名的外籍黑人艺人之一。

前段时间日本的报纸和电视新闻纷纷报道Carver被控无证驾驶，去年夏季他曾因此被警方扣留。Carver向交警出示了他的国际驾照，不过这张驾照已过期多时。

国际驾照并不适用于长居日本的国际人士。美国大使馆的官方网站中就提醒美国人“在日本用国际驾照可能会被罚款或拘留”，其界限关键在于如何区分“长期居民”与“非居民”。通常的情况是查看护照上的签证信息，根据其中所述的逗留日本期限界定是否长期居民。

如果是长期居住在日本，要从国际驾照换成日本驾照，这是一个十分复杂麻烦的过程。首先不管你有多少年驾龄，都要先花3000美元报一个驾校，然后再分别通过笔试和路考。在日本考驾照难度很大，很多细枝末节的东西都很讲究，开了很多年车的外国人，在日本考七八次都拿不到驾照是很普遍的情况。诸如“车停在白线上”、“停车时距离路肩太远”等都会导致不及格。

Carver被警察抓住时说的理由是“我不知道日本的规定”，而“不知道”是外国人在日本犯错时常用的托辞，尤其是名人，装傻充愣绝对比和警察发生口角好得多，因为日本社会很难容纳负面新闻。尽管如此，Carver还是因为这起事件而影响了自己的职业生涯。此前他曾是日本富士电视台一个儿童节目的长期成员之一，在这起事件之后，富士电视台宣布“很遗憾地取消了Carver所参与的内容”。

中老年人：日本豪车飚车主力军

日本拥有全球最强的汽车工业，但是自从轨道交通成为日本的主要出行方式，现在的日本人已经不那么喜欢车了。如今在日本受欢迎的不是那种昂贵的跑车，而是经济型的小排量车。而热爱跑车的主要是中年人。

目前在日本本国销售的汽车，着重发展的是新能源汽车，比如大受欢迎的思域混合动力车，以及丰田的普锐斯。这并不是因为日本人更心疼油钱，而是媒体的导向使得这类绿色环保的汽车成为一种时尚。日产的一位销售人员说：“现在会买大排量车的只有中年人，年轻人都倾向于小巧的汽车，他们把钱都花在了其他地方。”

经历了泡沫经济时代的中年人仍然热爱着动力强悍的跑车，他们成长在羡慕欧洲豪车的年代，如今他们事业有成，具备了拥有这些豪车的经济实力。所以在日本的一些乡郊快速路和一些车流较少的高速公路上，还是经常有非法飚车，而那些豪车的飚车者往往并非疯狂的小年轻，而是中年人。

去年12月初，在日本重要高速干道“中国自动车道”发生了一起惨烈的飚车事故，总共有24辆车发生了连环相撞。在撞毁的车里有8辆法拉利、3辆奔驰以及一辆兰博基尼，堪称是史上最昂贵的交通事故之一。在车祸中有10人受伤，好在都是轻伤。事故的原因是一位60岁的法拉利驾驶者汽车失控，撞到了旁边的护栏上，然后引起连环碰撞。而这些飚车者年龄都在大30几岁到60岁之间。据报道，引起车祸的60岁驾驶者面临着3个月的监禁和1280美元的罚款。当然，罚款只不过是象征性的，这点钱连换个轮胎都远远不够。



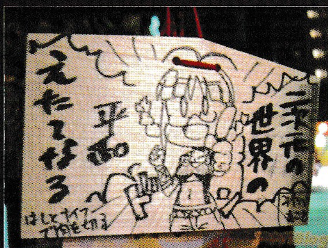
宅文化入侵神社，痛绘马新年祈福

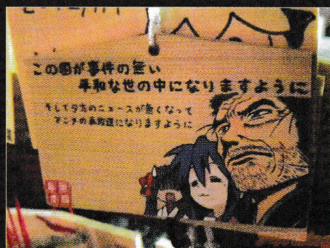
与中国人过年时喜欢到寺庙烧香祈福一样，日本人在新年时也要到寺庙祈福。而日本的新年祈福有很多独特的传统，比如“御神签”。人们会将自己的心愿写在木牌上，这种木牌就是所谓的“御神签”，写好之后就挂在树枝上或者特殊的场所。而这个传统如今也遭到 otaku 文化的入侵。

神田明神是位于东京都千代田区外神田的一座神社，正式名称是“神田神社”。有 1270 多年的历史。由于这里最靠近秋叶原，所以也就成为日本最具 ACG 色彩的神社。这里也是东京新年祈福的一个重要场所，被认为是保护着周边的地区。

从 2009 年开始“痛绘马”便出现在神田神社的御神签悬挂区。“痛绘马”的“痛”字衍生自“痛车”，也就是用动漫题材改装的意思。而“绘马”是那些用来写心愿的木牌。所以“痛绘马”就是用充满动漫色彩的图案与文字写下自己的心愿，希望让神看到，实现新年愿望。如果神田神社真有神明，那他一定会成为最宅的神明。

在 2009 年，神田神社仅仅出现了 8 块痛绘马。第二年增加到 14 个，而到了 2011 年已经增加到 40 个。于是一个新流行现象诞生了！神田神社里挂的很多痛绘马都有相当高的专业水准，实际上确实有一些成人游戏的画师与漫画家在这里挂上了他们画的痛绘马，不知道是真的为了给自己的作品祈福还是出于宣传目的。不过大多数还是比较有才的狂热粉丝，他们虔诚地为自己喜欢的作品祈福，比如有人希望《勇者斗恶龙 X》大卖，也有人希望《高达 AGE》赶紧完结。还有人根本不以祈福为目的，纯粹是图好玩，比如有人的痛绘马上面写道“我的《黑暗之魂》无法通关啊！”，也有人说：“《勇者斗恶龙 X Online》肯定好玩，一定！”



《Mother》制作人之妻挑战日本分级制度

了解任天堂历史的人应该都听过系井重里这个名字，不仅是因为他曾经开发了任天堂历史上的名作《Mother》，而且这位交游广阔的作家在日本游戏业界有着极为庞大的人脉。不仅如此，他的妻子也是一位名人，她叫樋口可南子，是日本的一位知名女艺人。近年来，她一直在挑战日本的分级制度。虽然日本的影视娱乐产业以假黄很暴力闻名于世，但是也有一套很严格的分级标准，色情类产品就要在特定专柜销售。但是一些打着艺术口号的作品，因为暴露程度太高，有时也会被归类到色情作品中。樋口可南子所争取的，就是这类作品的自由。

系井重里成名于 1980 年代，他曾经主持发起了名为“YOU”的教育计划，不过让他成名的是他的文案工作，他可以说是定义了日本的文案艺术。他曾为 14 部吉卜力电影写文案，还出版了几本著作，他也曾为《我的邻居山田君》配音。他也经常出现在日本的综艺节目中。

在与系井重里结婚的两年前，樋口可南子曾发行了一本极具争议性的写真集。这是一本尺度极大、三点尽露的写真集，已经突破了有百年历史的分级制度底线。其实樋口可南子参演的不少电影都是游走于分级制度的底线边缘，比如女同题材的《万字》就有许多大胆露骨的演出。

1907 年，日本制定了基本分级制度，规定任何销售、展示或发布“淫秽内容”的人都将被罚款或监禁。但是法律中并未对“淫秽”的具体定义进行详细说明，不过在二战期间，曾经有一些解释，大致的底线就是不得露阴部耻毛。所以在二战之后，被进口到日本的《花花公子》杂志都要对敏感部位进行马赛克处理。

樋口可南子的写真集《水果》于 1991 年发布，她在书中全裸出镜。当时是日本泡沫经济的高峰期，日本的分级制度大大放宽，使得这种写真集的公开发行成为可能。而这本写真集的出现，为随后宫泽理惠的全裸写真集铺平了道路，并直接导致 1990 年代露毛写真的大热。

樋口可南子的写真摄影者是日本著名人体摄影师篠山纪信，他一生都在拍摄人体写真，最著名的代表作是《Double Fantasy》。他的作品总是充满争议性，并因此被警方搜查过。1997 年他给未成年的栗山千明拍摄了一组写真，在引发争论的同时成为畅销书。

即使是在 1993 年结婚后，樋口可南子也从未走出过媒体的聚光灯，而系井重里与娱乐圈也有频繁的接触，此前他就因为与村上春树私交甚笃，因此在《挪威的森林》电影版里客串了一名角色。而现年 53 岁的樋口可南子因其端庄优雅的气质而经常出现在各种电视广告中，从照相机、手机到护肤品广告，出镜率始终不低。


■年轻时的樋口可南子


■现在年过半百的樋口可南子端庄大方，代言了不少产品。



宅男腐女们的约会指南

最近日本女性杂志《オトメスゴレン》发起了一个久违的话题“你是否愿意与日本宅男约会？”在《电车男》流行的2004～2006年，这曾是一个流行话题，几乎所有报刊杂志都有相关专题，但是在秋叶原大屠杀惨剧之后，这种题材的专题就消失了。《オトメスゴレン》新专题的方向也跟过去不大一样，其中主要探讨的是宅男腐女们与不宅的恋爱对象该如何约会。其建议之一是一起去看动画长片，最好是那种只有一部的动画电影，不需要对作品的背景有所了解，双方都能看得下去。

如果不想看电影，还可以到漫画咖啡厅里坐坐，聊聊天。此类咖啡厅里有数不尽的漫画可任君阅读，不大善于言辞的宅男也许可通过漫画找到一些话题，而且在日本这样一个国度，就算一点儿也不宅，同样能找到适合自己看的漫画。《オトメスゴレン》的一个少女读者说：“我希望能有个漫画狂热分子向我推荐一些适合我的漫画！”而且在天气不好的时候，舒适的漫画咖啡厅也是最适合约会的场所。

卡拉OK向来就是一个经典约会场所。杂志的建议是点一些经典动画的歌曲，确保对方听过，而且都能哼上几句。街机厅也是日本情人们常见的约会场所。日本大多数街机厅都有许许多多为恋人准备的街机或游乐设施，半数以上的游戏都很容易上手。就算不玩游戏也可以拍个大头贴。

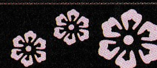


近年来，为单身宅男而开的女仆咖啡厅也出人意料地成为约会热门场所。多数日本女性是因为觉得新鲜才跟男友一起去的。《オトメスゴレン》20来岁的女读者说：“我想看看她们穿怎样的可爱服装。”不过有勇气带女友到女仆咖啡厅约会的宅男们，一定要有柳下惠般的定力，目光切忌四处乱飘。

有很多女性纯粹是因为平常自己不好意思去女仆咖啡厅，所以才让男友带上自己去看个新鲜。同样的场合还有美女偶像们的演唱会，因为会场到处都是男粉丝，所以必须有男友陪伴。大多数女性都是喜欢演唱会的，所以在这种场合双方都可以玩得开心。

据《オトメスゴレン》调查统计，宅男呈逐年增加的趋势，这就意味着女性们交个宅男友的可能性也在增加。该杂志的意见是应该尊重宅男们的爱好，以此为前提，找一种双方都能接受的娱乐方式，是成就一段宅姻缘的关键。

最新创意！把袜子当鞋穿？



日本的“杰出设计奖”（Good Design Award，简称G-Mark）创办于1957年，此后每年评选一次。由60名设计师组成的委员会将对各种各样的产品进行筛选，从家电到装修设计无所不包。过去由日本工作室设计的X360外形也曾获得G Mark大奖。而在2009年，Sunayama制袜公司的一款新袜获得了G-Mark奖。

这种袜子叫做“鞋袜”，它是根据日本人走进室内要脱鞋的传统而设计的。袜面上绘制了鞋的图案，乍一看就像穿了双鞋。该公司官网上如此描述：“想像一下不穿鞋子却好像穿了鞋子是多么的舒适，无论是在飞机上、家中还是办公室里。”与很多获得了杰出设计奖的产品一样，在这种鞋袜的包装上自豪地印上了G Mark的标志。

由于日本人有进屋脱鞋的习惯，而大多数日本人又极其讲究卫生礼仪。所以日本人对袜子的设计非常重视，袜子太脏或者破洞是一件很丢脸的事。当然并不是所有日本人的袜子都像这种鞋袜那样有创意。





29平米打造三层复式（带私家车库）

东京的房价之高举世闻名，虽然从上世纪90年代日本的经济泡沫破灭开始，日本的房地产市场十几年来未见复苏，但东京房价之高仍然足以让西方发达国家的人们咋舌。而在日本房价最高的地区应该是东京的银座和大阪的梅田。

高房价与高地价互相推动，在东京这样一个寸土寸金的地方，人们从几十年前就开始学会最大限度地利用每一寸地方。尽管如此，在日本厕所与淋浴室经常是分开的（酒店除外），这跟中国和欧美国家都不一样。不仅如此，很多家庭还有单独的"洗面所"，也就是说洗脸台、马桶与浴室是各处一室。也许这跟日本人普遍都有的洁癖有关，还有一个原因是多数日本人比较注重个人私密性。

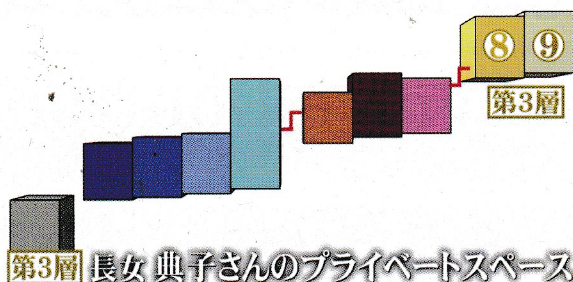
最近日本的一个家具装修电视节目"建成！梦幻屋"介绍了一种全新户型。这套房子位于房价较高的新宿区，其售价是6000万日元，住了5个人。整个房子的户型就像一个2D平台动作游戏的关卡，被形容为"9格式房屋"，因为它是由9个"格子"构成，相当于一个小巧的三层复式结构。之所以被建成这种有高低差的构造，是因为它沿着陡峭的斜坡而建。这样每一层都攀附在斜坡上，实现层层向阳，符合了日本人十分重视的优质采光条件。而且虽然整个房子的占地面积只有9坪（相当于29平方米），却为5个家庭成员都提供了足够的空间。

令人注意的是，这套房子的采光充裕到有些过分，以至于连卫生间都成了半开放的，仅用一个大落地玻璃与阳台隔开，这样能在狭窄的空间里产生一定的开阔感。只不过……希望对面没住人。

这套充分利用空间的房子设计在网上被批得一无是处，日本网友们最大的意见是房子的私密性太差。整个房子几乎就没有独立房间的概念，中间层的客厅同时也担负着房间的作用，而顶层的卧室居然与卫生间联通，中间连个门都没有。有网友评论说这套房子"就像个监狱"，也有人说"让人想到SM"。还有人说厕所的臭味会顺着楼梯蔓延到整个房子……



■整个房子唯一一个算得上是卧室的地方，落地窗提升了采光度，显得没那么压抑。



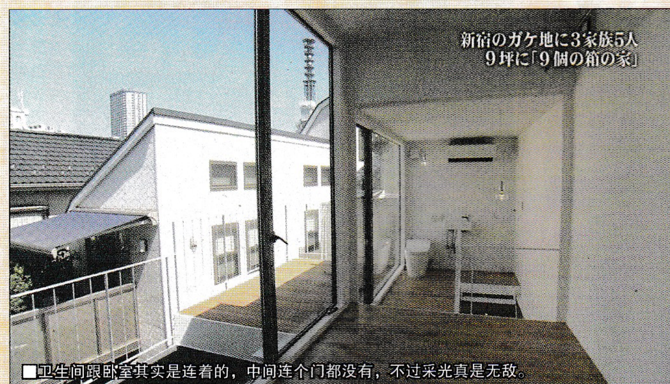
■房子的构造图，分为三层结构，看起来很大的样子，其实每一格都极其小巧。



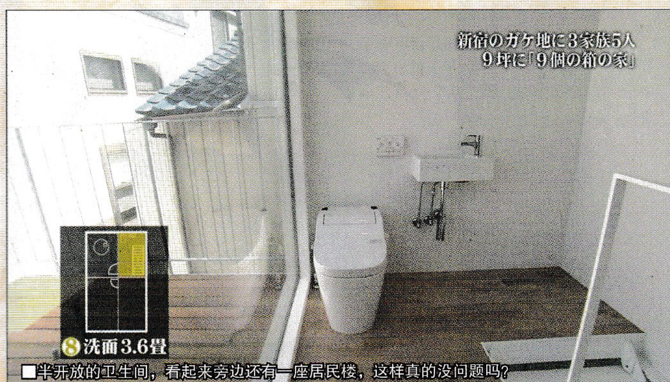
■房晚上睡觉的时候就要把这悬空的客厅变成卧室。



■房子的中间层，相当于一个被分为三格的客厅，一家三代各有自己的空间。



■卫生间跟卧室其实是连着的，中间连个门都没有，不过采光真是无敌。



■半开放的卫生间，看起来旁边还有一座居民楼，这样真的没问题吗？



■这套房子还有自己的私家车库，不过小到连这种迷你型小轿车的车门都打不开，停个摩托车还差不多。

文化漫谈 东瀛采风



从本期开始，《游戏·人》音乐CD正式改版为DVD。虽然光盘的格式变了，但传统的音乐欣赏版块依然保留，我们会继续为各位读者带来最新、最好听的动漫游戏歌曲及点评。需要提醒大家的是，改版后的《游戏·人》音乐文件（mp3格式）同样以高音质标准收录，将本期DVD放入电脑光驱内，以数据方式打开光盘的主根目录，大家可以看到名为“游戏·人 第45辑 音乐收藏”的文件夹，所有歌曲按序号与曲目名排列收录在内。除了直接在电脑上播放，读者还可以将音乐文件拷贝至任意播放设备随时倾听。另外，收录曲目如对应光盘中的MV影像，我们也会在下文中以“对应光盘MV”的标记加以提示，这样大家也能听觉与视觉的双重享受。

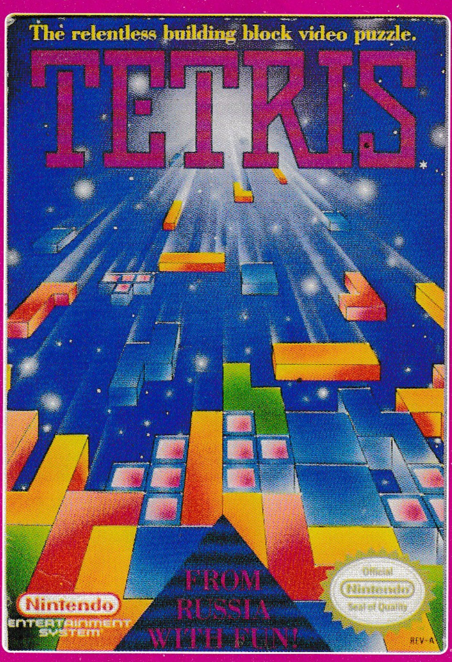
序号	曲目	出自	演唱者
1	Korobeiniki	《俄罗斯方块》主旋律	–
2	Venice Rooftops	跨平台游戏《灵魂能力V》BGM	–
3	Check my soul	TV动画《圣诞之吻SS+》片头曲	azusa
4	New Day，New Life	PSV游戏《圣洁传说R》主题曲	KOKIA
5	Sign	TV动画《在盛夏等待》片头曲	Ray
6	たからもの	TV动画《夏目友人帐》(第4季)片尾曲	河野マリナ
7	おはよう	TV动画《全职猎人》片头曲	Keno
8	千本樱	专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocalodream》	初音未来
9	last fortune	PSP游戏《科学的超电磁炮 携带版》主题曲	fripSide
10	イナンナの见た梦	PS3游戏《海猫鸣泣之时 散》主题曲	Zwei
11	Childish killer	跨平台游戏《苍翼默示录 连续变幻EX》BGM	Mary Dale Sanchez
12	New Low	跨平台游戏《NBA 2K12》收录曲	Middle Class Rut
13	Queen Zenobia Hall	3DS游戏《生化危机 启示录》BGM	–

《游戏·人》第四十五辑音乐收藏介绍

1 Korobeiniki

改编·演奏：伦敦爱乐乐团


八重樱推荐



只听乐曲的前40秒，我想应该没有人能猜得出来这究竟是哪款游戏的主旋律。但当41秒开始熟悉的旋律响起之时，大家的脸上恐怕都会浮现出会心一笑吧？没错，这首乐曲就是陪伴着我们从小到大的经典神作《俄罗斯方块》主旋律《Korobeiniki》！

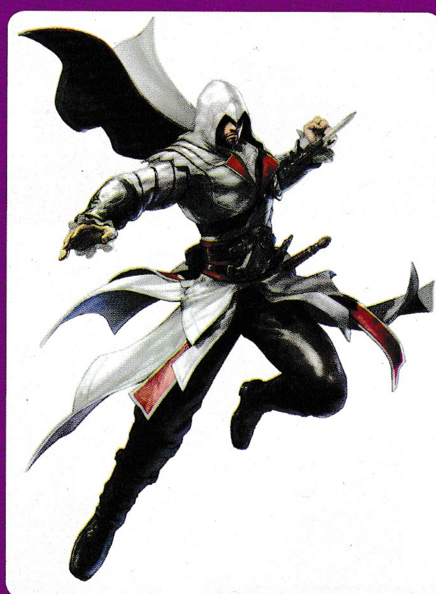
演奏这首乐曲的是来自英国的伦敦爱乐乐团，伦敦爱乐乐团算得上是世界一流的交响乐团之一，自从1932年创建以来，就以其演奏曲目的多样性和卓越的艺术性而享盛誉。事实证明，这首玩家们再熟悉不过的《Korobeiniki》也在他们的演绎下焕发出了惊艳的色彩。反复听上数遍甚至会有中毒的效果哦！

2 Venice Rooftops

改编·混音：Jesper Kyd


纱迦推荐

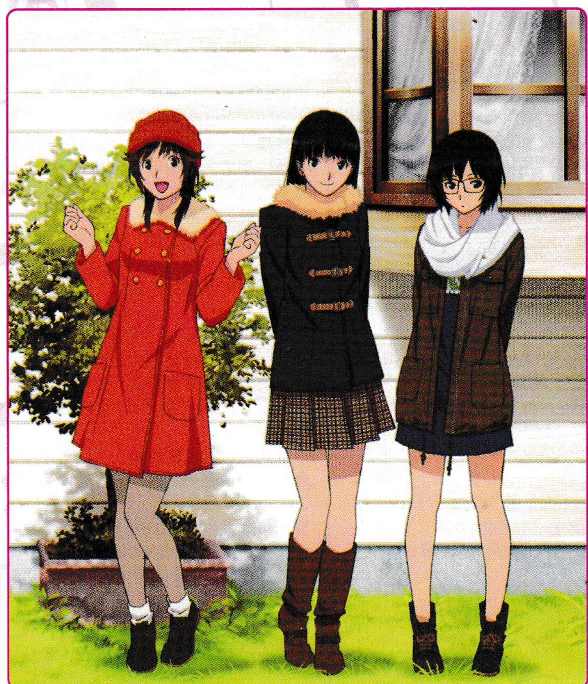
当今世界上最强的刀剑格斗游戏——《灵魂能力》系列”的最新作已于1月31日登场。前作挟3名星战角色之余威，发售不到一个月就突破了两百万的出货量，令NBGI笑得合不上嘴。这回5代只请来了一位客串角色，不过来头同样不小，他就是“《刺客信条》系列”的代表人物Ezio。虽说E叔的人气比不上黑武士、再生侠这种美国文化图腾，但以角色设定而言绝对是系列有史以来所有客串角色中最适合“《灵魂能力》系列”世界观的一位。5代的剧情模式只交代了部分角色，不过在官方设定中E叔和不少角色都有互动。游戏中还为E叔准备了专用的BGM，那就是经典曲目《Venice Rooftops》的混音版，玩家对于此曲的评价非常高。比较可惜的是在游戏限定版附赠的CD中没有收录这一曲目，而收录了游戏全部曲目的OST如今在日本AMAZON已经被炒到15800日元。



3 Check my soul

Gamer 对应光盘MV

作词：azusa 作曲：azusa 演唱：azusa



出逢った瞬间感じて
た运命を
确信に変えたくて今
日も
君の傍に居るのかな
君の全てに

Check my soul Check
my soul
ハートが动き出した
今君と一绪に驱け出
そう
Check my soul Check
my soul
心の声闻いてゆこう
この胸が高鸣る场所へ

会いたい 知りたい に
やける口元
どれも我慢できないよ

君を好きになったその日か
ら 君の全てに

Check my soul Check my soul
ハートにゆだねた未来地图
コンパスの针合わせ
Check my soul Check my soul
理由なんかいらない ただ君
とずっと旅したいな

梦のような空间の中でも
真実だけを见つめていたい
瞳の奥の

Check my soul Check my soul
ハートが动き出した 今君と
一绪に驱け出そう
Check my soul Check my soul
心の声闻いてゆこう この胸
が高鸣る场所へ

邂逅的瞬间 感受到的命运
直至化为事实 于是今天
我能否留在你身旁呢 皆因有你

Check my soul Check my soul
心田泛起层层涟漪 此刻与你携手同行
Check my soul Check my soul
尝试聆听心声 迈向内心悸动之处

我想见你 我想知道 翘起嘴角
再也按捺不住了
从喜欢上你的那天起 皆因有你

Check my soul Check my soul
随心描绘的未来地图 对上指南针
Check my soul Check my soul
我不要任何理由 只想跟你畅游四海

处于似梦非梦的时光中
渴望凝望真实情感
你眸中的

Check my soul Check my soul
心田泛起层层涟漪 此刻与你携手同行
Check my soul Check my soul
尝试聆听心声 迈向内心悸动之处



九兵卫推荐

风格清新的美少女恋爱游戏《圣诞之吻》最初诞生于 PS2 平台，随后在去年推出了 PSP/PS2 收藏版以及全长 26 话的 TV 动画，颇受 FANS 的喜爱。而在今年 1 月，全新的 TV 动画《圣诞之吻 SS+》也与我们见面，为动画第一季带来两首片头曲的 azusa 这次同样创作并演唱两首新歌，分别作为动画的 OP 与 ED。这位音乐小才女清纯的风格与原作相得益彰，透彻而青涩的声线也让歌声透露出浓浓的初恋味道。

4 New Day, New Life

作词：KOKIA 作曲：KOKIA 演唱：KOKIA

IN MY DREAM

梦の中の仆は どこか远い世界で
怀かしいような 寂しい眼をしている
知らないはずの君の
内に见えた仆自身を
重ねあわせて 手を延ばした

Oh……今を生きるために

新しい目醒めの中に见つけた自分を
もう一度 何度でも
信じる勇气の果てに

必ず朝はやってくるよ

この世界に生まれた
意味を探す度に
结局最后は 同じ场所へ戻って
言いしえぬ无力感に

袭われながらも仆は
必死に出口を 探している

Oh……命は叫んでいる

大切なもの达が 互いを辉かせて
この时を どこまでも
爱おしくさせてゆくよ

今仆は君の为に居る

大切なもの达が 互いを辉かせて
この时を どこまでも
爱おしくさせてゆくよ

新しい目醒めの中に见つけた自分を
もう一度 何度でも
信じる勇气の果てに

必ず朝はやってくるよ

IN MY DREAM

梦中的我 在某个遥远的世界里
带着眸中 似曾相识的寂寞神情

在素不相识的你心底
映现出属于我的身影
伸出手 为了与之叠在一起

Oh……只为活在当下

在全新的觉醒中 我找到了自己
我愿意 一次一次地充满自信
有了这份笃信不移的勇气

必将迎来崭新的黎明

降生于世的意义
每每我欲将它寻觅
最终 却总回到最初的原地
尽管常有难言的乏力
我依然在拼命努力
探寻着 出口的缝隙

Oh……生命不断呐喊

就让珍贵的事物 彼此交相辉映
眼下的时光 无论在哪里
我都会将它化作美好的回忆

此刻 我的存在只因有你

就让珍贵的事物 彼此交相辉映
眼下的时光 无论在哪里
我都会将它化作美好的回忆

在全新的觉醒中 我找到了自己
我愿意 一次一次地充满自信
有了这份笃信不移的勇气

必将迎来崭新的黎明





洛克推荐

NBGI 近期对 PS 系主机的支持可谓是有目共睹，作为 15 周年纪念作的《无尽传说》刚发售半年，这款完全重制的《圣洁传说 R》又与玩家见面了。游戏不仅增加了大量的迷宫和剧情，并制作了全新的片头动画。新曲《New Day, New Life》依然由 NDS 版主题曲的演唱者 KOKIA 献声，这首充满速度感的歌曲与游戏有着意外相似的共通点，空灵的歌声似乎在告诉人们——每一个崭新的明日都是充满着"未知"与"未来"，纵使前方如何艰难险阻，也要抬头挺胸，勇往直前。



5 Sign

作词：KOTOKO 作曲：折户伸治 演唱：Ray

頬を过ぎる潮风 君は默ってるだけ
本当はその横颜 触れてみたいのに
口づけた气がしてた あれはそう、梦の中
现实の境界を 风がさらう
何气ない言叶で輝きだした日常
いつか见た映画みたいだね
季节が巡り巡っても 仆らをずっと待ってる
焦げたフィルムのような夏の香り
出会った日の空の青
覗いた君の瞳
きっと
消せない予感がした

君の笑颜弾けた 夏色のレンズ越し
本当はもっと近くで 见つめたいのに
揺れる木々のざわめき 仲间の笑いあう声
一瞬の勇气 邪魔されて 今も言えない
覗いてみたいな 本当の君の气持ち
风の向きが变わる前に

理性に逆らうように 思いが强くなってく
太阳に焼かれた砂のように
睑を闭じても出会う笑颜に意识远くなる
真夏の空の下

手招く君と蜃气楼
短い季节の真ん中で 揺れた

季节が巡り巡っても 仆らをずっと待ってる
焦げたフィルムのような夏の香り
疼いて消えない予感
覗いたレンズ 飞び越えて
その手を掴むから

迎着吹过脸颊的海风 你只是沉默不语
真的好想触碰你的侧脸
那种亲吻的感觉 只是存在于梦境之中
现实却被风一扫而空
无意的一句话就使我一天都绽放光彩
这种感觉就像曾经看过的电影一样
更迭的季节一直在等待着我们
盛夏的香气就如被灼焦的胶卷
相遇之时的蓝天
我将窥探你双眸所见
一定…
但却有种无法消去的预感

透过夏日的镜头 拍下你的笑容
我是如此的想在更近的距离看着你
树木的摇曳之声与朋友的欢声笑语
一瞬涌现的勇气被妨碍 至今仍无法说出口
很想窥探你的真实想法
趁风向还未改变之时

宛如与理性违背 思绪也日益增强
就如太阳下曝晒的沙砾般
合上眼睛 相见时你的笑容从思绪中渐渐远去
在盛夏的天空下
招手的你就像海市蜃楼一样
在这短暂的季节中摇摇欲坠

更迭的季节一直在等待着我们
盛夏的香气就如被灼焦的胶卷
有种痛楚无法消去的预感
很想跳出这镜头之外
亲手紧握你的手



脆薯条推荐

1月新番《あの夏で待ってる》（在盛夏等待）的OP，制作团队便是《あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない》的原班人马，动画素质自然有保证。整首歌所要表达的主题便是——夏日，与OP动画搭配得非常到位。舒缓的前奏让人感觉盛夏的微风轻轻吹过脸颊，抬头仰望天空时，仿佛能够让人回忆起夏日中的种种青春故事。夏日的季节伴随着一个个零星的镜头、一次次美妙的回忆，与我们一同成长。或许在听完整首曲子后，也能让现实中的你回想起那个暑假，或许有些欢乐、有些悲伤，但这就是青春的印记，是永远铭记于我们心中的，那张永远不会褪色的胶卷。

6 たからもの

作词：こだまさおり 作曲：神前晓 演唱：河野マリナ

微笑んだ後ろ姿に
泣きそうな颜を隠してた
优しさで胸が痛くて
こんなに日々が爱しくて

风の音に夕暗に
怀かしい君を思い出す
いつまでも一绪だよと
叶わぬこと缲り返し

温もりはこの手に
鲜やかなまま 生きている
忘れたくないもの
受け取った爱を未来に变えながら

你那微笑背后
却悄悄藏着悲伤
心为你的温柔 隐隐作痛
这样的生活 让人眷恋

清风低语 暮色撩人
不由想起让人怀念的你
无论何时都一直相伴
我们一直重复着无望的祈愿

握紧手中的温暖
绚丽地 绽放生命
不愿忘却的记忆
曾经得到的爱 将是我们的未来





洛克推荐

这首《たからもの》是治愈系动画《夏目友人帐》第四季的ED，说实话，当看着第三季动画时，本人并未料到第四季竟然这么快就开始放映，毕竟之前的动画可是相隔了一年之久。歌名"たからもの"在日语中是宝物之意，很好地统括了这首歌的主题——爱。在时下泛滥成灾的爱情海和激情洋溢的摇滚狂潮里，静下心聆听这样简单纯粹歌唱友情与亲情的小曲，于耳、于心，都将是一次彻底地治愈。

7 おはよう

作词：HIRO、山田ひろし 作曲：HIRO 演唱：Keno

頼みもしないのに 朝はやってくる
窗をあけてちょっと深く深呼吸
ふくれっツラの君思い出して笑う
ケンカした翌日は 留守电にしっ放しだろ
笑いあうコト 何気ない会话
毎日の暮らしの中で どうだっていい事
何も考えずに 浮かんでくる言叶
"フ" とした瞬间が 大切だって
君に "おはよう" って言って メッセ-ジを残して
仆の一日 始めに出挂けなきゃ
まるで何もなかったみたいに

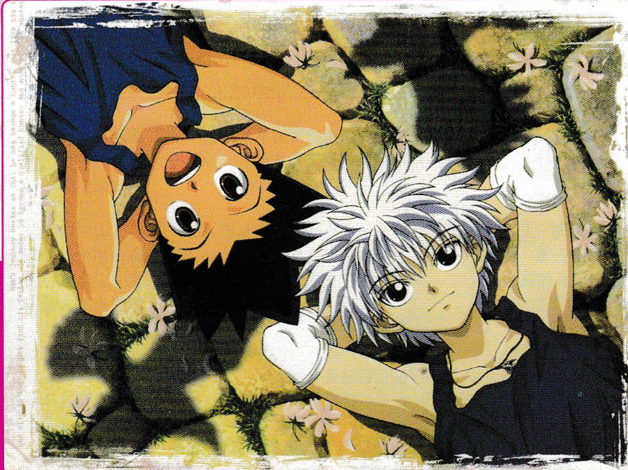
电话してくる 君の声が好きなんだ
不器用になっていた 何かが邪魔して
当たり前なことが 不透明になって
仆よりも仆のコトを 上手く爱せるのは
君しかいないんだって
分かってくやしかったんだけど
先入观って 自分にもあるね
どうせダメさなんて 自爆もせずに
振り出しに立って 途方にくれても
始めの一步で 救われてみる

君と肩を组んで 君と手を系いで
恋人だったり 友达でいたいから
"おはよう" って言って
また梦を见せて
自然なその生き方でいいからさ
见慣れていた 君の变な字も
大事なコトバ书くと 新鲜に见える
素直になれない素直さなんかじゃ
君になんにも 传わらない
また "おはよう" って言って
また梦を见せて
今日も元气で过ごせたらイイよね

こんなに单纯で当たり前なことが
本当は、一番见失いがちだからね
目を开けたまま 见る梦
知らない明日へ运ぶ
Marry-go-round goes
君と肩を组んで 君と手を系いで
恋人だったり 友达でいたいから
"おはよう" って言って
また梦を见せて
自然なその生き方でいいからさ

明明没有拜托 早晨依然降临
打开窗户稍微深呼吸
一想到噘著嘴的你 就会忍不住笑起来
吵架的隔天 一定只有答录机的声音吧
相视而笑 日常间的谈话
在每天的生活里 这是多么快乐的事
不需要思考 便会浮现的言语
在这一瞬间 要好好珍惜
对你说声 "早安" 留下了讯息
我的这一天 必须出门开始了
像是什么都没有
请给我电话 我好喜欢你的声音
像是打扰了什么 变得笨手笨脚
理所当然的事物 却变得模糊不清
比起我自己 更深爱著我的人
也只有你 让我感到窝心不已
连自己 都有了先入为主的观念
怎么样也不行 却也不曾自爆
回首伫立 即使给我方法

还是得以开始的第一步 被拯救看看
与你并肩 牵手
希望成为既是朋友亦是恋人的关系
说声 "早安" 却又让我做梦
自然而然的生活方式不是很好吗
连你那奇怪的字体 也都习惯了
但对我说著重要的事时 却倍感新鲜
为什么非得诚实一点不可
却也无法传达给你什么
再度说声 "早安" 却又让我做梦
要是今天也可以好好地过就好了
如此单纯而理所当然的事
事实却是最容易失去的
张开双眼所做的梦 将运往未知的明天
与你并肩 牵手
希望成为既是朋友亦是恋人的关系
说声 "早安" 却又让我做梦
自然而然的生活方式不是很好吗





胜负师推荐

最近播出的新版《全职猎人》动画相信猎人迷们都没有错过，喜欢怀旧的我也认真看了，回想起当年追看猎人的情形，不由感叹年轻真好啊！后来的事大家可能都经历了，FANS的耐心被老富的懒散拖垮，白瞎了这么好的世界观设定，唉……个人感觉新版和老版相比除了高清化的画面有些优势，剧情方面是紧凑还是赶进度可谓见仁见智。不过新OP不太给力，还是老版的更加经典。说起来受动画的影响，让我对《早安》这首歌的前半段几乎没什么印象，而复歌部分却时隔多年也能哼唱。一方面复歌的确琅琅上口，还有就是那种阳光、积极向上的感觉也很有感染力，无论你是不是猎人迷，都可以听一听。各位别嫌这歌太老，就请陪我一起怀个旧吧，谢谢！

8 千本樱

作词：黒うさP 作曲：黒うさP 演唱：初音ミク



宇宙推荐

激烈的吉他声跟疾走感十足的钢琴旋律混合，节奏明快的和风摇滚曲子。充满了活力与中二的歌词描述了明治维新时期西欧文化大量涌入日本的一个时代特征，表达出一种年轻人独有的傲慢与自信，对现代也有讽刺和暗喻的意味。歌曲另外还配有大正时代剧风格的MV，在去年年底引发出一场全民千本樱的热潮。该MV自从去年9月低在Nico上投稿以来，短短一个月内再生数便突破了100万，并且在今年年初突破200万再生，期间甚至连续4周内翻唱榜排名第一，翻唱、演奏等各个版本超过100个，可以说是2011年网络上最热门的歌曲之一。收录了这首歌曲的专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocalodream feat. 初音ミク》也于今年年初发售。

大胆不敌にハイカラ革命
磊々落々反战国家
日の丸印の二轮车转がし
恶灵退散　ICBM

环状线を走り抜けて
东奔西走なんのその
少年少女战国无双
浮世の随に

千本樱　夜ニ纷レ
君ノ声モ届カナイヨ
此处は宴　钢の槛
その断头台で见下ろして

三千世界　常世之暗
叹ク呗モ闻コエナイヨ
青蓝の空　遥か彼方
その光线铳で打ち抜いて

百战炼磨の见た目は将校
いったりきたりの花魁道中
アイツもコイツも皆で集まれ
圣者の行进　わんっ　つー　さん　しっ

禅定门を潜り抜けて
安乐净土厄拂い
きっと终幕は大团圆
拍手の合间に

千本樱　夜ニ纷レ
君ノ声モ届カナイヨ
此处は宴　钢の槛
その断头台で见下ろして

三千世界　常世之暗
叹ク呗モ闻コエナイヨ
希望の丘　遥か彼方
その闪光弹を打ち上げろ

环状线を走り抜けて
东奔西走なんのその
少年少女战国无双
浮世の随に

千本樱　夜ニ纷レ
君ノ声モ届カナイヨ
此处は宴　钢の槛
その断头台で见下ろして

千本樱　夜ニ纷レ
君が歌い仆は踊る
此处は宴　钢の槛
さあ光线铳を击ちまくれ

大胆无畏洋化革命
光明磊落反战国家
骑著日之丸印的二轮车
恶灵退散ICBM

奔驰穿过环状线
东奔西走不算什么
少年少女战国无双
跟从著浮世浪

千本樱溶入夜中
连你的声音也传不到啊
此处开宴钢铁牢笼中
自那断头台上往下看吧

三千世界黄泉之暗
连哀叹之歌也听不见啊
青蓝天空遥远彼端
就用那光线枪射穿吧

看来身经百战实为将校
人潮来往的花魁道中
不管那个人或这个人大家都过来吧
圣者的行进一二三四

穿过出家僧人旁
安乐净土驱凶避邪
最後一幕一定就是大团圆
在掌声的同时

千本樱溶入夜中
连你的声音也传不到啊
此处开宴钢铁牢笼中
自那断头台上往下看吧

三千世界黄泉之暗
连哀叹之歌也听不见啊
希望之丘遥远彼端
就将那闪光弹射入天吧

奔驰穿过环状线
东奔西走不算什么
少年少女战国无双
跟从著浮世浪

千本樱溶入夜中
连你的声音也传不到啊
此处开宴钢铁牢笼中
自那断头台上跳下来吧

千本樱溶入夜中
你唱歌啊我跳舞
此处开宴钢铁牢笼中
来扣下光线枪的板机吧

9 last fortune

作曲：八木沼悟志&yuki-ka 作词：八木沼悟志 演唱：fripSide

Gamer 对应光盘MV

(Truly love forever.
I never lost my wish.
Just begin new world.)

数え切れない时代を
紡いだ２つの愿いは
镜のように见つめあって
ずっと 答え探してた

全てを知るのが怖くて
瞳 逸らし续けてた
だけど今はこの痛みも超え
て强くなれる

世界なんて ただの枷で
希望さえいつか消えてく
键をかけた 永远の梦约束した

未来を待ちわびて见守り
续ける
例え 哀しみに引き裂かれ
ても……

(We cry to change the fate.
I never forget you.
Whenever I live.)

心にひとつだけ
系がる记忆を辿れば
描いていた幸せに
いつか出逢える气がしてた

微笑みあった风景に苏る
眩しい笑颜
私にはもう 守るものがある

运命超えて

君のいない世界の中
一人では感じ合えない
行き场のない 想い抱きしめ
伤つけても 伤ついても
きっと思い通りの
未来は来ないでも待ち续け
たい

迷いの中 信じていた
君の言叶 求めていた
君のことを 见つめ续けた……
泪落ちる 手のひらは霞んで
本当はただ
一绪にいたいと愿ってる
から……

キミの选ぶ 结末へと
寄り添うこと 儚い梦
键をかけた 永远の爱
约束した ずっと望んでいた
未来を迎えて
どうか もう二度と离れない
ように……

(Truly love forever.
I never lost my wish.
Just begin new world.

We cry to change the fate.
I never forget you.
Whenever I live.)

真爱永恒
永不遗失自身希冀
开启一个新世界

数之不尽的时代
所编织的两份心愿
如同镜子一般互相凝视
一直 所寻找着答案

因为害怕知道事实
而总是对一切视而不见
不过如今能克服这份苦楚变
得坚强

世界之类的 只是枷锁而已
就连希望不知何时也会消失

约定好永远的梦并紧紧锁住
焦急等待着未来并继续守护下去
即使 在悲哀之中被撕裂……

为命运的改变而感伤落泪
永不会将你遗忘
每个我存在的时刻

若是追寻着心中
只此唯一的连系的记忆
感觉到总有一天
会在这描绘的幸福中相逢

在微微而笑的风景中苏醒 绽放
出笑脸
我已经存在要去守护的事物

超越过命运

在没有你的世界之中
一个人什么也感觉不到
在没有归宿之地 紧紧抱持思恋
哪怕伤害你 哪怕自己受伤
也一定会称心如意
即使未来未曾来临也会一直等待

在迷惘之中 一直坚信
寻求着你的话语
想要继续这样看着你……
潸然泪下 手心也变得模糊不已
其实只是希望
"一直与你在一起"而已……

看向你所选择的结局
你我相互依偎宛如梦幻
在这一直所期望并
约定的永远之爱末上枷锁
迎接未来的到来
求求你 请不要再次离开我
身边……

真爱永恒
永不遗失自身希冀
开启一个新世界

为命运的改变而感伤落泪
永不会将你遗忘
每个我存在的时刻



从《科学的超电磁炮》成功动画化以来，fripSide就一手包办了该系列的全部主题歌（包括OVA在内），而这次PSP版游戏正式推出，fripSide自然也不会错过。游戏的主题曲《last fortune》沿袭了一贯的电子曲风，时而委婉时而奔放的曲调张力十足，仿佛令我们的体内蕴藏已久的力量得意释放，这也正是fripSide的魅力所在。其实这两年来fripSide不仅给我们带来很多节奏感鲜明的快歌，同时也尝试挑战过不少舒缓的曲风，感兴趣的FANS不妨找来听听。

10 イナンナの见た梦

作词：志仓千代丸 作曲：志仓千代丸 演唱：Zwei





伊南娜是苏美神话里象征爱与美丽的女神，同时也象征战争，这里所暗喻的是无法从自己所爱之人中作出选择，只能将命运交给轮盘赌来决定的，这位可悲的魔女贝阿朵莉切。歌曲标题——伊南娜所见之梦便是贝阿朵明知道无法实现，却希望成全所有人的爱情，生活在无论谁都能获得幸福的黄金乡之梦。随着《海猫鸣泣之时》进入散篇，事件的真相也渐渐明晰，剧情也从幻想与推理的斗争转变到爱情、亲情等一系列的矛盾和斗争中。歌曲比前作的《誓响のイグレ-ジャ》少了一丝奇幻感，却多了几分揭斯底里。作曲兼作词的志仓千代丸不仅为我们带来了激昂而震撼的旋律，歌词也是跟故事的主题巧妙地紧紧相扣，可见他对故事情节的把握以及音乐制作的功底。

虚ろな梦　暧昧な冲动
优しく血を満たす欢び　望まれた开放
神秘的な　觉醒の瞬间
温かく溢れ出し　歪みゆく残像
两手で眼をふさぎ　光の全てを绝ち切ったら
あなたの声を探すよ　仕组まれたこの奇迹へと
系がる真理　その全て
鲜やかな景色　矛盾定理　理性を超える选择
罪を咏い责めうるように　暗は息を杀す
美しの门を　くぐる者に　取り交わされた契约
ひらりひらり　蝶の诱い　やがて叫びは　无痛に変わる

引かれた糸　疑う余地もなく
暗へと惑わせる嗫き　否定される理论
欺く者　选择の波纹は
信仰の祈りさえ　切り裂いて零れる
全ての感觉が　研ぎ澄まされゆくその刹那に
あなたが见せた微笑　不自然なその手筋へと
隐されたもの　その全て
出口の见えない　螺旋否定　研ぎ澄まされた思惑
ほふり场へと引き込むように　意思は夺われゆく
深渊の爱に　包み込んだ　世界の一なる元素
ふわりふわり　蝶の诱い　黒き仪式は　爱さえ超える
鲜やかな景色　矛盾定理　理性を超える选择
罪を咏い责めうるように　暗は息を杀す
美しの门を　くぐる者に　取り交わされた契约
ひらりひらり　蝶の诱い　やがて叫びは　无痛に変わる

虚幻的梦 暧昧的冲动
沉浸在溢血的喜悦 如期望般开放
神秘萦绕的觉醒瞬间
扭曲的残像涌现
若将两手遮盖双眼切断一切光明
那我将寻找你的声音与这被设定的奇迹
所有交错的真理
鲜明的景色、矛盾的定理、超越理性的选择
如同低吟地责备罪孽般 黑暗沉默无言
与穿越美丽之门的人结下的契约
光明被飞舞的彩蝶引诱 挣扎的呼喊终变沉默

被牵引的线 没有迟疑的机会
使人步向黑暗的诱人轻语 被否定的理论
欺诈者做出的选择
连信仰的祈祷也被撕裂得支离破碎
所有感觉涌现的瞬间
你所展示的微笑和那不自然的手法
将所有隐藏的事物展露无遗
看不到出口的螺旋轮回 被参透的意图
犹如被推进屠宰场般被剥夺意志
将深渊的爱包覆 成为世界的元素
被轻舞飞扬的彩蝶所引诱 黑暗的仪式甚至凌驾于爱
鲜明的景色、矛盾的定理、超越理性的选择
如同低吟地责备罪孽般 黑暗沉默无言
与穿越美丽之门的人结下的契约
光明被飞舞的彩蝶引诱 挣扎的呼喊终变沉默

11 Childish killer

作曲：石渡太辅 演唱：上Mary Dale Sanche

Long long ago,When she was little girl,
If when she filled blissfully.
Long long ago,When he was little boy,
If when he filled blissfully.
So wrong!

It's so intense that it's so painful.
All around is sadness.
Because hopeless the love stories,
They had childish memories.

Like a rose,So your blood.
They were born to fight decided destiny.
Then must、Then must be never known,Mutual love.
Let me whisper in your ear,Cruel lover you.

Like a rose,So your blood.
They were born to love decided destiny.
Then must、Then must be never known,Hidden malice.
They are attracted to each other,Cruel love.
Had childish memories

If, if it can be reborn in,
In the peaceful and beautiful world,
and they bump into them then,
They wish.

Long long ago,When she was little girl,
If when she saved mind.
Long long ago,When he was little boy,
If when he saved mind.

It's so wrong!

It's so intense that it's so painful.
All around is sadness.
Because hopeless the love stories,
They had childish memories.

Like a crow,So your dark.
They were born to fight decided destiny.
Then must、Then must be never known,Mutual love.
Let me whisper in your ear,Cruel lover you.

Like a crow,So your dark.
They were born to love decided destiny.
Then must、Then must be never known,Hidden malice.
They are attracted to each other,Cruel love.
Had childish memories.

很久很久以前，当她还是那个被幸福包围着的小女孩时。
很久很久以前，当她还是那个被幸福包围着的小男孩时。
事与愿违！

它是如此强烈，它是如此痛苦。
悲伤充斥着每一个角落。
对于那段没有结果的爱情，他们曾有过幼稚的憧憬。

如玫瑰般血红。
他们因命运而战。
彼此不应萌生爱意。
残酷的恋人啊，让我在你的耳边窃窃私语吧。

如玫瑰般血红。
他们因命运而相爱。
彼此不应顾及那份隐藏的恶意。
彼此间的爱牵引着他们。
那段幼稚的追忆啊。

如果，如果这段感情能在一个和平美好的世界里重生，
他们希望再次相遇。

很久很久以前，当小女孩开始记事的时候。
很久很久以前，当小男孩开始记事的时候。
事与愿违！

它是如此强烈，它是如此痛苦。
悲伤充斥着每一个角落。
对于那段没有结果的爱情，他们曾有过幼稚的憧憬。

像乌鸦般的漆黑。
他们因命运而战。
彼此不应萌生爱意。
残酷的恋人啊，让我在你的耳边窃窃私语吧。

像乌鸦般的漆黑。
他们因命运而相爱。
彼此不应顾及那份隐藏的恶意。
彼此间的爱牵引着他们。
那段幼稚的追忆啊。




狼来了推荐

本曲为《苍翼默示录 连续变幻 扩张版》中的新增曲目，相比起游戏中的曲名《Cross Line》（交叉线），个人觉得《Childish killer》（稚气的杀手）更适合、更直接地阐述了如月琴恩和弥生椿那段无法结果的悲情。出生在名门世家，青梅竹马的两人受到命运的束缚，已经轮回过无数次却从来没有摆脱过既定的事象。每当因目睹至爱死在自己面前而化身为白面，誓要改变这无法扭转的命运之时，少女却一次又一次地因为他过往的存在而倒下。本曲的歌词可以说是非常直观地将上述的无奈通过演唱者的演绎而完美地表达出来，结尾部分对应了白面在另一个世界中遇到椿时所说的那句话："如果……如果还能见到那位女性的话，我想对她说，谢谢你，椿（祈）。"

12 New Low

演唱：Middle Class Rut


华尔兹推荐

"《NBA 2K》系列"收录歌曲向来有自己的一套，自《2K9》以来就不只以HIP HOP风格为主，并且首首经典，其中在《2K10》中收录的那首《Waving Flag》还被混音后作为了世界杯主题曲，其选曲经典程度可见一斑。在新的《NBA 2K12》中，收录了不少包括EM在内名歌手的作品。而这首《New Low》则显得比较特殊，其轻摇滚的味道，以及Middle Class Rut爆发式的嗓音都极具特色，歌曲中副歌部分记忆点十足，让人很快就爱上这首歌。

I have no space
No room to move around
And this box is getting smaller
I'm trying to get out
How did I get so far
From where I was
When did I decide
To lose my way
Who have I become
I've got a new low
All 52 cards in a row
I see now that I won't let go
No I won't let go
Well who am I?
A cold shoulder left to cry
You feel bow-wow so do I

Yeah so do I
I've been right; I've been left
I've been wrong; I've been left behind
I've been up but mostly down
've been right; I've been left
I've been wrong; I've been left behind
I've been up but mostly down
I can not help feeling like
I have so much at steak
So I lock myself inside my head
And I just run in place
So many directions I don't
Know which way to go
I'm so busy doing nothing

I got nothing to show
I've got a new low
All 52 cards in a row
I see now that I won't let go
No I won't let go



我有没有空间
没有移动的空间
这里变得越来越小
我想出去
我如何才能做到

我在哪里
如何决定
迷失的方向
谁可以改变我
我将迎来新的低潮

一行中52张卡
我知道自己不能就这样走
不 我不能就这样走
喔 我是谁
在冰冷的肩膀上哭泣

你听到bow-wow那就是我
是的，那是我
我将去右边，我将去左边
我将做错，我将忘怀
我想提高，结果却在下降
我将去右边，我将去左边
我将做错，我将忘怀

我想提高，结果却在下降
我可以随着自己的感觉走
我有许多的牛排
所以我将自己锁在脑海里
只在一片区域中奔跑
这么多的方向我不知道
该走哪条路

我很忙 什么也不做
我什么都不想展示
我将迎来新的低潮
一行中52张卡
我知道自己不能就这样走
不 我不会就这样走

13 Queen Zenobia Hall

出自《生化危机 启示录》BGM"泽诺比亚女王号大厅"


稀饭推荐

除了在游戏中亲身感受，其实倾听一下《生化危机 启示录》的音乐，也能够让人直观地感受到这款作品和之前的系列作品有什么不同之处。本作的最大新元素之一，就是水，巨大的游轮泽诺比亚女王号飘荡在大海上，一点点地沉入水中，新敌人滴蚀者的身体因为病毒而融化，死时还会化为一滩血水。这一点在音乐中得到了很好的体现，让人觉得自己正在沉入深海的气泡涌动声在几首菜单音乐中随处可闻。但除此之外，泽诺比亚女王号还是一艘极其奢华的游轮，它的内部配置代表着游轮曾属于的黄金时代，每一寸空间都透着纸醉金迷般的奢华。"泽诺比亚女王号大厅"便是其中的代表作，在经历了阴森恐怖的下层舱区后，玩家刚一进入中央大厅，肯定会被里头的尊贵的风格和瑰丽的装潢所震撼，置身在这大厅当中，玩家仿佛还能感到这艘船在变成一艘鬼船前的模样。细细聆听着整张OST专辑，就算不用亲身进行游戏，也让人仿佛经历了一场跌宕起伏的生化危机恐怖之旅。



小编与上帝

《游戏·人》第45辑 读者调查

1，您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2，对于本期将音乐CD改为DVD光盘，您是否接受？
3，DVD容量比CD要大得多，内容也会更加丰富，请问您希望在光盘中看到哪一方面的内容？
4，今年是《游戏·人》杂志创刊十周年，您对于纪念特刊有何建议？包括规格、包装、赠品、文字内容等，只要有好的提议，都欢迎指教！



在各位读者们看到这期《游戏·人》时，相信已经度过了2012年的情人节，无论是出双入对甜甜蜜蜜，还是呼朋引伴集体脱光，又或是孤身一人自娱自乐，都希望大家能够过得开心。说起爱，不知道各位已经坠入爱河的读者们是否能找到一首代表自己爱情的歌曲？曾记得有一位女孩在微博上如此说过："爱情已逝，不留痕迹，但只要听到我们曾一起听过的歌，我又仿佛能感到自己付出的感情仍然存在。"人终会分离，歌声却会被永远传唱，或许这就是为什么爱永远会存在，直到世界末日。在这即将春临大地的季节，我们祝福各位读者们在2012末日之前，都能找到一分属于自己的爱情，与一首不朽的情歌。

【江门 高达高手】对这期的游戏人比较满意，最满意的就是58页关于《FATE/ZERO》的文章，新增的栏目到目前为止都比较满意，关于杂志变化方面，因为游戏人是每几个月才出一次，可以的话不只是送CD，送一些比较有代表意义的赠品，希望更多的看到关于像最近《FATE/ZERO》一样的动画栏目，或者说，新增一个关于当期的动画神作的介绍，可以的话还新增一个关于旧主机的历史回顾，例如FC,N64,NGC,PS2……讲关于他们的制造历程与故事，还有的就是讲一个关于游戏业界的历史回顾，例如当年的今天，发生了什么的大事，出了什么游戏等等。

其实不但是您，编辑部中的几位型月厨对于这篇文章的评价也非常不错，在《FATE/ZERO》下半部即将开播的现在，也希望您能和我们大家一起享受这部优秀动漫作品带来的欢乐。关于CD方面的问题，来信提过的读者也不少，为了让大家能够获得更好的视听享受，本期《游戏·人》改为赠送DVD，除了以往包含的推荐歌曲外，还会有更多精彩的内容在等着各位读者们，在这里我们就先不剧透，还是留给各位读者们去体验吧。最后还要谢谢您的建议，关于新栏目，我们会广泛采纳读者们的意见，希望大家日后也要多多提建议，帮助《游戏·人》越办越好。



【佛山 陆荣昌】四十四期比较喜欢的文章其实主要在"业界风云"这个栏目，因为我对业界比较关注，所以对这一板块会比较喜欢，例如《未知海域3制作秘话》、《出云之跃》还有传世之书的《XBOX十周年纪念》。从这写文章里面真的发现很多有意义的东西，因为我是学管理的，所以会比较关注游戏业界中的一些管理技巧。当然，"游戏风采"的《夺命狂奔20年》也挺不错，还有"斑斓之书"板块也是挺有意思的。"东瀛风采"其实我挺满意的，涵括的内容比较多，还是比较有意思的，希望这种板块不要做得太单调，尽量是一些有趣的小内容和资讯的集合。最后，希望你们的《游戏人》越来越精彩，越来越大卖。

您真是一位学一行爱一行的读者，的确，"业界风云"会经常提及一些关于游戏制作公司的内幕和游戏的开发秘闻，这些内容都是很难在一般仅仅定位在提供最新资讯的游戏杂志上读到的，很高兴《游戏·人》能够提供让您感兴趣的内容，如果您知道了什么关于游戏开发公司的秘闻和管理方法，并且对此有一番看法，也非常欢迎您投稿发表自己的意见。"东瀛采风"得到了许多读者们的肯定，看来各位读者们对于跟我们一海之隔的岛国日本上的流行时事也是非常关心，希望这个栏目日后也能继续得到大家的支持。

【白银 苏柏鹏】展信好。有两期没有给游戏人写过回函了，因为忙，所以一拖再拖，好消息是经过半年多的奋斗，我终于晋升为吧台主管了，只要付出就一定会有回报，我一直都是这样子相信的，《游戏·人》的努力，我相信有一天也一定会收到回报的。加油！

四十四期的游戏人，质量蛮高的，这期杂志最喜欢的恐怕就是《火与剑 —— 浅谈骑士与骑士制度》这篇文字了，因为《刺客信条》的关系我比较迷恋这些故事。这几期的"东瀛风采"很好，让我们从多个途径了解到了邻邦的一些事，我也很喜欢，如果一定要说不满意的，那我就想抱怨下这期的CD，不耐听真的很不耐听，BGM太少了，而且很多歌都太闹了，惟一喜欢的《Mad Wrold》，在几年前的杂志上附送的CD里就听到了，那个时候我还没有X60，没有PS3，当再次听到时我已经将《战争机器》三作通关，感慨时间流逝的同时，也感慨着年华的老去，或许我们都不再年轻，当看到《战争机器3》中多姆离去，当听到CD机中再次传来GARY JULES的略带苍凉的声音时，心中才会有种莫名的感触吧。

我期待新年后可以看到一本饱满的洋溢着新年喜悦气息的游戏人，不管游戏人变成什么样子我都会一如既往的支持下去，就像我所喜欢的游戏那样，一如既往，所以请游戏人继续加油，你们有着那么多忠于你的读者。加油！

很荣幸能收到一位忠实读者的来信，在这里先要恭喜您短短半年就获得职位晋升，可以想象您是付出了多少汗水才能换来如此骄人的成绩。正如在本栏目开头所说，一首歌可能代表着你的爱，这既可以是对恋人的爱，也可以是对一款游戏的爱，《Mad Wrold》正正代表了你对"《战争机器》系列"深厚的感情。最后，还要感谢你对于《游戏·人》的美好祝愿，希望本期附送的DVD能够让您满意！



上次参与调查的读者将陆续收到我们的PSV精美纪念册，本次参与读者调查，仍然可以获得精美ACG刊物，欢迎致信！Email地址：gamer@ucg.cn



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥16
2012.2
Vol.
45

爱与生活[游人小说]

这些年，那家正在坠落的公司[工作室物语]

最终幻想XIII-2 默示战争[同人剧场]

Good to know——侃几部“小众”动画[动漫秀]

浮光掠影2011——推荐给玩家的50部电影【映画馆】

生存即荣誉，自由即梦想——角斗比赛与角斗士【斑斓之书】

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88049-721-2



游戏·人 光盘定价：16.00元（DVD+手册）

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

